PCGAME PARADE N. 57 - NOVEMBRE 1997 - L. 14.900

PC GAME PARADE

Speciale giochi di guida: Screamer Rally, International Rally Championship, Need for Speed II SE, Toca Touring Championship, Ultim@te Race, Test Drive 4, Daytona **e molto altro ancora...**

IN QUESTA CITTA' TUTTO HA UN PREZZO...

Hardwar.

ANCHE LA TUA TESTA! SALVARLA SARA' DURA!

La chiamano "Ottimismo Malriposto" e non ci vuole molto per scoprire perchè in questa città.
Fare il tuo lavoro di salvataggio e sabotaggio attraverso il reticolo ostile dei crateri di Titan diventa sempre più arduo, i combattimenti sempre più impegnativi, arricchirti e migliorare la tua nave sempre più difficile, ma il premio finale è la libertà e finalmente trovare un luogo dove l'ottimismo sia di casa!

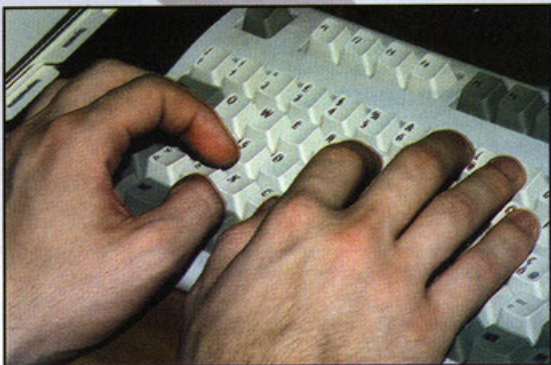
CD-ROM
PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
WIN '95,
PROCESSORE:
MINIMO PENTIUM 90,
CONSIGLIATO PENTIUM 160,
16 Mb RAM,
LETTORE CD-ROM 2X.

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.leaderspa.it

Veloci pensieri di fine numero...

Siete contenti? Anche questo mese ce l'abbiamo fatta, anche in novembre PC Game Parade è arrivato in edicola (sebbene con un po' di ritardo), sfarzosa e con tanta voglia di stupire tutti coloro che mensilmente spendono 14900 lire (chissà quanti euro saranno...) per avere anticipazioni sulle prossime uscite del mercato dei videogiochi. Prima che giriate pagina, allontanandovi da questo solito e ormai canonico "delirium tremens" vi voglio avvertire di come il Lele, in uno slancio di esaltazione creativa, abbia pulito e raffinato ancora un po' le pagine delle varie rubriche e la grafica generale della rivista. E' tempo di cambiamenti, è un po' che si respira aria di novità, da tre mesi combatto ormai una guerra personale per lanciare sempre di più PCGP, che se da un lato succhia risorse al mio povero corpicino da 22enne, dall'altro mi sta ricambiando con notevoli e inimmaginabili (almeno per due anni fa) soddisfazioni (non ultima il box scritto a mia insaputa da Michele, il mio editore, nonché la persona che firma tutti i mesi quel volgare pezzo di carta chiamato assegno).

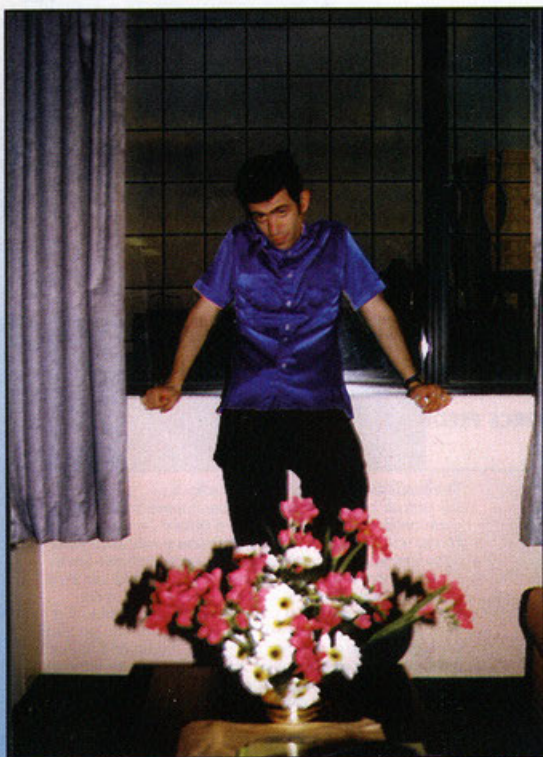
Questo mese devo citare, ancora una volta, tutti i collaboratori che mi hanno affiancato e che hanno reso possibile la realizzazione di oltre 120 pagine di redazione su 160 (e se pensate che sia poco provate a guardarvi in giro... capirete tante cose...): la "new entry" di questo mese è Giordano Contestabile, una macchina da guerra che segue il settore di videogiochi da anni. Obbiettivamente, non posso che dire che come acquisto è veramente una manna dal cielo; Stefano Gradi, il buon AFC, che questo mese ha sfornato più articoli di quanti abbia mai scritto, il Debolezza, richiamato in ufficio un tetro venerdì sera a mezzanotte per delle foto ingrabbabili,

Mike, sempre più efficiente e filosofo (e chi ha qualcosa da obbiettare si legga l'articolo di Riven...). E poi tutti gli altri collaboratori che mi aiutano ogni mese a realizzare queste 160 pagine... Questo editoriale è dedicato a tutti voi, non voglio parlare di mercato, di cloni e di considerazioni varie; voglio veramente ringraziarvi di tutto cuore di come vi state impegnando per realizzare tutte le rubriche, tutti i test, i work in progress, le news, il Ministry of Game, le anteprime, tutto, ma proprio tutto quello che è PC Game Parade... Un ringraziamento pubblico se lo meritano tutti, da chi c'era prima a chi è appena arrivato e a chi arriverà per cercare di continuare a costruire qualcosa nell'editoria italiana dei videogiochi. Mi sto proprio rivolgendo a te che in questo momento stai leggendo questo editoriale, magari in metropolitana andando a scuola, o a casa ammalato ecc. Sei sicuro di non poter diventare uno di noi? E' semplice, basta avere buona volontà e voglia di fare, vivere a Milano o dintorni, conoscere il settore dei videogiochi da almeno 3 anni e avere un minimo di conoscenza di italiano scritto. Stiamo crescendo, obbiettivamente me ne rendo conto, abbiamo bisogno di gente che vuole scrivere e far sentire la propria voce. Non ho nessun problema a dirlo, il mese scorso abbiamo visto la dipartita di Falchi, Mascaretti e del buon Carletto per servire lo Stato italiano, questo mese è arrivato Giordano, ma c'è ancora spazio per un paio di persone... fatevi avanti senza problemi, male che vada riceverete un no (e comunque sono molto più malleabile di quello che dicono i miei collaboratori)! Cambiando discorso, questo mese preparatevi a beccarvi 27 recensioni (se non ricordo male), un'anticipazione di Quake II e una nuova rubrica, Alternative Reality. Non vi basta? Bene, allora l'adesivo di Ignition vi aspetta assieme al demo giocabile di Tomb Raider II... Avremmo onestamente anche dovuto avere la recensione di Blade Runner, ma c'era troppo poco tempo per

testare un titolo di tale caratura in maniera adeguata, il mese prossimo troverete la recensione (abbiamo preferito aspettare), stesso discorso per Pax Imperia e un'altra camionanta di titoli che giacciono, vogliosi di essere giocati, sulla mia scrivania, ormai trampolino di lancio per decine di CD... Ora vi lascio, speranzoso di riuscire a chiudere il numero natalizio di PC Game Parade che già sta prendendo forma nella mia mente deviata... aspettatevi una bella sorpresina (non chiedetemi quale, ci sto ancora pensando...).

Umilmente vostro

Stefano "BDM" Petrullo
pcgame@mail.viva.it
bdm@galactica.it

ATTENZIONE!

Per giocare al demo di Tomb Raider II inserite il dischetto, che trovate allegato, nel drive, copiate il contenuto sul desktop di Windows 95 e lanciate il file *tomb2fix.exe*. Dopodiché seguite le istruzioni presenti sulla rivista.

sommario

EDITORIALE 5
SOMMARIO 6
MAILBOX 8
POSTA TECNICA 10
ISTRUZIONI CDROM 12
MUSIC 4 THE PEOPLE 14
DEMO CORNER 18
NEWS 20
MINISTRY OF GAME 144
ALTERNATIVE REALITY 150
SMANETTA 162

REPORTAGE

CODEMASTERS
Il BDM s'è fatto un viaggietto, come al solito... 24

WORK IN PROGRESS

TOCA TOURING CHAMPIONSHIP 26
...e Gradi si è scritto l'articolo corrispondente.

QUAKE 2 30
Basta la parola, il seguito di un evento.

BATTLEZONE 34
Red Alert in prima persona, sono stato chiaro?

ULTIM@TE RACE PRO 38
Giochi di guida, ce ne sono pochi...

POWER BOAT 42
Ma alcuni sono ambientati sull'acqua.

MEN IN BLACK 44
Torna il principe di Bel Air al cinema e, per la prima volta anche sui nostri monitor.

TEST DRIVE 4 46
Dicevamo dei giochi di guida?

XENOCRACY 50
Uno strategico spaziale che promette molto bene.

MYTH 52
L'unica cosa che mi viene in mente è che questo titolo della Eidos mi ricorda Powermonger

SENSIBLE SOCCER 2000 54
Anche qui, come in Quake 2, basta la parola.

TEST

GRAND THEFT AUTO 58
Dopo Carmageddon un altro gioco di guida violento, ma divertentissimo.

SCREAMER RALLY 62
Peggio di Quattroruote, un gioco di guida.

INTERNATIONAL RALLY CHAMPIONSHIP 66
Forse stiamo diventando Gente Motori.

NEED 4 SPEED 2 70
O forse Auto Sprint.

TRUCKS 72
Anche i camion vogliono la loro parte.

MANX TT 74
Le moto non vengono comunque dimenticate.

JEDI KNIGHT 78
Il seguito di Jedi Knight...

SHADOWS OF THE EMPIRE 84
...e un'altra interpretazione dell'universo di George Lucas.

GETTYSBURG 88
Sid Meier si è risvegliato.

RESIDENT EVIL 92
La conversione per PC di uno dei giochi Playstation più venduti di tutti i tempi.

KICK OFF 98 96
Primo esponente del carico di giochi di calcio che ci aspettano nei prossimi mesi.

WARLORDS 3 100
Uno sorprendente strategico.

RIVEN 104
Il seguito di Myst, che dite?

INCUBATION 108
Uno dei migliori strategici degli ultimi mesi, ricorda Space Hulk.

OUTPOST 2 112
La Sierra cerca di imporre il seguito di Outpost, strategia pura, ma sarà anche divertente.

BRITISH OPEN CHAMPIONSHIP GOLF 116
Per rilassarci giochiamo a "mazza".

BATTLE OF ALEXANDER 118
Mike si è cimentato a emulare Alessandro il Grande.

WARGODS 120
Picchiaduro a go-go.

POSTAL 122
La versione ludica di "un giorno di ordinaria follia".

PERFECT ASSASSIN 124
Ci hanno messo due anni per realizzarlo, voi molto meno per leggere la recensione.

MAGESLAYER 126
Dalla Raven un'interessante alternativa ai vari Hexen, Quake ecc. Ah, la visuale è dall'alto.

TAKE NO PRISONERS 128
Come, sopra, cambia l'ambientazione ed è molto più violento.

LEGACY OF KAIN 130
Altra conversione da console, dall'Activision. Che stia diventando una moda?

NHL 98 134
La miglior simulazione sportiva, dall'EA Sports, tanto per cambiare.

WORMS 2 137
Tornano i vermi rivestiti completamente di nuovo.

GALAPAGOS 140
Notevole sforzo di originalità dalla Electronic Arts. Ottimo risultato.

DAYTONA USA DELUXE 142
E per finire... un gioco di corsa.

PC HOME

MUPPET TREASURE ISLAND 154
ENCARTA 98 156

H-LAB

NOKIA I445XI 158
SUNCOM F15E 159
MICROSOFT FORCE FEEDBACK JOYSTICK 160

DIRETTORE RESPONSABILE: Michele Maggi

ASSISTENTE AL DIRETTORE RESPONSABILE:
Stefano "BDM" Petrullo (pcgame@mail.viva.it)
REALIZZAZIONE CD-ROM: Karim De Martino
ART DIRECTOR: Emanuele Re
REALIZZAZIONE GRAFICA:
Monica Paltrinieri, Stefania Paltrinieri.
HANNO COLLABORATO: Alessandro Debolezza, Stefano Gradi, Riccardo Landi, Matteo Pavesi, Andrea Simula, Diego Cossetta, Alberto Falchi, Davide Mascaretti, Andrea Romanazzi, Gianluca Tosca, Alfredo Nardone, Karim De Martino, Mauro Ortolani, Roberto Lo Russo, Fabio Ferrario, Carlo Sambruna, Giordano Contestabile.
SERVIZI FOTOGRAFICI: Andrea Chelli
SEGRETARIA DI REDAZIONE: Maristella Boso

DIRETTORE COMMERCIALE: Giorgio Ruffoni
PUBBLICITA': Marco Fregonara, Ivan Guerci
Tel: 02-38010030 - Fax: 02-38010028
AGENZIA PER IL PIEMONTE: Franco Aluffi (T. 011/307217)
DISTRIBUZIONE: MEPE Messaggerie Periodici
Via Giulio Carcano, 32 - 20142 Milano
STAMPA: Litografica - Cuggiono
UFFICI COMMERCIALI:
Edizioni Trademedia S.r.l.
Viale Espinasse, 93 - 20156 Milano
Tel: 02/38010030
Fax: 02-38010028
PC Game Parade è una testata della GR Edizioni Srl, registrata presso il Tribunale di Milano N° 509 del 14/9/92

Realizzazione: Edizioni Trademedia S.r.l.

Premio per **"l'istinto del fattorino"**: Mauro Ortolani
Premio **"Saluuuuto"**: Fabio Ferrario
Premio **"Miracolato da dio, ha chiuso la rivista anche questo mese"**: Stefano "BDM" Petrullo.

Software Universe®

CONSOLLES department

PUNTO VENDITA		PUNTO VENDITA		PUNTO VENDITA
BRESCIA		**CINISELLO B. - MI**		**CREMONA**
via Mameli 24b - in centro città	NUOVE APERTURE	Viale de Vizzi Ang. De Amicis	NUOVE APERTURE	corso Pietro Vacchelli 33
Tel. 030/37.76.199		NUOVA APERTURA		Tel.0372/46.34.83

PUNTO VENDITA	PUNTO VENDITA
MILANO	**GALLARATE-VA**
via Lorenteggio 22 sotto i portici	C.Comm. Malpensa 1 - via Lario 37
Tel. 02/42.300.10	Tel.0331/77.96.20

EDUTAINMENT

SONO DISPONIBILI ENCICLOPEDIE MULTIMEDIALI
LIBRI INTERATTIVI EDUCATIVI PER BAMBINI E RAGAZZI
CORSI DI LINGUE - FAVOLE E PASSATEMPI PER TUTTI
VASTO ASSORTIMENTO DISPONIBILE TELEFONARE

GAMES MAC CD

VASTO ASSORTIMENTO DISPONIBILE TELEFONARE

ADULTS CD

VASTO ASSORTIMENTO DISPONIBILE TELEFONARE

GAMES CD

NOVITÀ IN USCITA - PRENOTATELI TELEFONICAMENTE

GAMES CD

442	54.900
688 Hunter Killer	94.900
Ace Ventura (Ita)	99.000
Aftermath Command & Conquer	49.900
Andretti Racing (Ita)	Telefonare
ATF Adv.Tac.Fighter (Ita)	49.900
Atlantis (Ita)	99.900
Beast & Bumpkins (Ita)	99.900
Blood	94.900
Broken Sword 2 (Ita)	94.900
Bug Too	89.900
Bust a Move II	49.900
Carmageddon (Ita)	89.900
Civilization II (Ita) + scenari	94.900
Constructor (Ita)	79.900
Cricket 97	118.000
Croc (Ita)	Telefonare
Dark Colony (Ita)	94.900
Dark Forces	49.900
Darklight (Ita)	109.900
Day of Tentacle (Ita)	49.900
Deadlock (Ita)	49.900
Diablo	84.900
Die Hard Trilogy (Ita)	99.900
Dig (Ita)	49.900
Dominion (Ita)	94.900
Doom II	49.900
Dragon Lore II (Ita)	109.900
Duke Nukem 3D	49.900
Duke Nukem 3D Atomic Ed.	84.900

Dungeon Keeper (Ita)	79.900
Ecstatica II (Ita)	79.900
EF 2000 (Ita)	49.900
F1 G.P.2	89.900
F16 Fighting Falcon (Ita)	94.900
F22 Lightning II	99.900
Fade to Black (Ita)	49.900
Fifa 96 (Ita)	49.900
Fifa 97 (Ita)	59.900
FIFA: Route to World Cup (FIFA 98)	Telefonare
Fifa Soccer	49.900
Fifa Soccer Manager Data Disk	Telefonare
Fifa Soccer Manager (Ita)	89.900
Fighters Antology (Ita)	Telefonare
Formula Karts	99.900
Formula One 97	89.900

GAMES CD

Formula Uno Psyg.	Telefonare
Full Trottle (Ita)	49.900
Gabriel Knight II (Ita)	124.900
Galapados (Ita)	Telefonare
Goblins 3 (Ita)	49.900
Grand Prix II + GP Manager II (Ita)	114.900
Grand Prix Manager	49.900
GT Racing (Ita)	77.900
iF 22 Raptor (Ita)	94.900
Inca II	39.900
Independance Day	79.900
Indiana J. Fate of Atlantis (Ita)	49.900
Jack Kicklaus IV	99.900
Kick Off 98	Telefonare
King Quest VII (Ita)	49.900
KKND (Ita)	79.900
KKND Xtreme	Telefonare
La Fabbrica dei Giochi (Ita)	94.900
Last Dynasty (Ita)	49.900
LBA 2 (Ita)	99.900
Leisure Suite Larry 7 (Ita)	94.900
Little Big Adventure	49.900
Longbow II (Ita)	Telefonare

Lords of the Realm 2 (Ita)	94.900
Lost In Time 1+2	49.900
Madden 97	99.900
Madden NFL 98	Telefonare
Magic Carpet II (Ita)	49.900
Magic the Gathering (Ita)	94.900
Manx TT Sega	79.900
Max (Ita)	94.900
MDK (Ita)	69.900
Monkey Island I or II (Ita)	49.900
Moto Racer	Telefonare
Myst (Ita)	74.900
NBA Live 96 (Ita)	49.900
NBA Live 97 (Ita)	69.900
NBA Live 98	Telefonare
Need for Speed II Special Ed.	Telefonare
NHL 97	69.900
NHL 98	Telefonare
Nirvana X Rom (Ita)	69.900
Nuclear Strike (Ita)	Telefonare
Pagan Ultima VIII	49.900
PGA 98	Telefonare
PGA Tour 96	49.900
Phantasmagoria II	99.900
Pod (Ita)	94.900
QAD (Ita)	69.900
Queen: The Eye	Telefonare
Rally	39.900
Rally: Intern. Championship (Ita)	77.900
Rebel Assault II (Ita)	49.900
Red Alert (Ita)	89.900
Resident Evil (Ita)	94.900
Ripper (Ita) 6 CD !!	49.900
Rising Land (Ita)	94.900

GAMES CD

Road Rash (Ita)	49.900
Rolland Garros	79.900
Rugby League 97	124.900
S.C.A.R.A.B. (Ita)	69.900
Sam & Max (Ita)	49.900
Screamer II	69.900
Scudetto II (Ita)	74.900
Scudetto II (Ita) Upgr.	54.900
Sea Wolf (Ita)	49.900
Sensible World of Soccer 2000	89.900
Shadows of the Empire (Ita)	Telefonare
Single Peak (Ita)	Telefonare
Strike Commander	49.900
Super Karts	49.900
Super Puzzle Fighter 2	49.900
Super Street Fighter II (Ita)	39.900
System Shock	49.900
Ten Pin Alley	89.900
Tenka	79.900
Terminator Skynet	64.900
Test Drive IV (Ita)	Telefonare
The curse of Monkey Island (Ita)	Telefonare
Theme Hospital (Ita)	99.900
Tie Fighter Collector	49.900
Timeshock (Ita)	89.900
Tomb Raider	94.900
Tomb Raider 2	Telefonare
Top Gun (Ita)	49.900
Torin's Passage(Ita)	39.900
Trucks (Ita)	94.900

Turok	79.900
U.S.Navy Fight. Gold	49.900
UEFA Champions League	77.900
Under a Killing Moon (Ita)	59.900
War Craft 2 (Ita)	94.900
Wing Commander III	49.900
Wing Commander: Wing Prophecy	Telefonare
Wings of Glory	29.900
Woodruff (Ita)	49.900
World Wide Soccer Sega	94.900
X Files (Ita)	Telefonare
X Wing Enhanced	49.900
X Wing Vs. Tie Fighter	79.900
X-Com Apocalypse	94.900
Yoda Stories (Ita)	49.900
Zero Zone (Ita)	Telefonare

Sei un rivenditore?

- Cerchi un buon distributore?
- Vuoi aprire un negozio **Software Universe®**?
- Vuoi diventare un **Consolles Departement®** Point?

telefona 02-42.22.684!

Le Formiche sanno risparmiare...formichi anche Tu?

Pentium Intel 200 MMX - Minitower
Mother Board 512 kb - 32Mb RAM Edo
HD 2,5 Gb - SVGA S3 Virge 2Mb - CD 24x
SB 16 Comp. - Casse 80 Watt - FDD 1,4 Mb
Mouse 3T - Tast. 105 Tasti ITA Windows 95
Works 95 - Abb.12 Mesi a Internet Full Time.

= L. 2.099.000
PREZZI IVA INCLUSA

Monitor 14" digitale Goldstar
3 anni garanzia L. 399.000

INTERNET
Abbonamento 12 mesi full time in offerta acquistando una enciclopedia su cd-rom
a lire 49.900
IVA INCLUSA

QUI PUOI USARE

PREZZI SOFTWARE IVA INCLUSA

SOFTWARE UNIVERSE® - CONSOLLES DEPARTMENT®
DICONO NO ALLA PIRATERIA.
IL PIRATA UCCIDE IL SOFTWARE, **DIGLI DI SMETTERE!**

Tel. 02 - 42 300 10

Gruppo G.R.G. srl - Prezzi IVA compresa (se non indicato diversamente). Tutti i prodotti sono coperti da garanzia. I prezzi possono subire variazioni. Tutti i marchi e i nomi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Grafica by Adesilandia - Milano

Vendita per corrispondenza, uffici, Cash & Carry rivenditori: via Lorenteggio 22 Milano - tel. 02/42.300.10 fax 02/48.3000.72

Multitasking

Allora… sto chattando su Internet, ascoltando l'ultimo CD di Ligabue e sbirciando con la coda dell'occhio la partita Italia-Inghilterra (ovviamente senza volume). Stendiamo un velo pietoso sul fatto che ho passato il pomeriggio rimbalzando da C.so Sempione a Cologno Monzese, un tragitto di pochi chilometri passato in una coda di auto che procedevano a passo d'uomo… risultato: 3 ore in macchina e il sabato sera a casa con la febbre davanti al computer a scrivere la posta. Cosa posso aggiungere, è la dura vita del redattore, c'è chi per scaricare la tensione va a guardare le pantegane che fanno il bagno alla Darsena insieme a Stefano Gradi o chi progetta nuovi sistemi per crackare le colonnine informative del comune di Milano come l'ormai milite Alberto Falchi. Forse è meglio che vi lasci alle lettere… ah dimenticavo: visto che non avevo voglia di riempire le due pagine ho fatto una bella intervista a Max Pezzali, giusto per riempire un po' di spazio, spero che gradiate (anzi "che apprezziate", giusto per non nominare una certa persona che sembra portare anche un po' sfiga). Fatemi sapere… Ciao amici.

A CURA DI KARIM "KOM" DE MARTINO

Spazio, questo sconosciuto

Salve Karim,
chi ti scrive è un ragazzo di 15 anni che ormai utilizza computer da 10 anni. Appassionato come sono di giochi e di tutto ciò che riguarda il mio fidato computer ti volevo porre personalmente una domanda.
Avete indicato voi stessi, in alcune recensioni, che non avete potuto pubblicare un'intervista sulla rivista. Io mi chiedo, ci vorrebbe tento a pubblicare tutto ciò che non mettete sulla rivista in uno spazio su Internet? Anche in modo grezzo, senza cioè impaginazione o robe varie, solo testo. Potreste così rispondere a tutti i vostri lettori (tra cui io e anche se non ho mai fatto l'abbonamento, vi leggo dal primo numero) e pubblicare tutto ciò che non mettete sulla rivista, come fa PlayBoy sul suo sito Internet. Come esempio non è il massimo, ma rende l'idea, no…
Ora ti saluto e ti ringrazio per la gentile attenzione.

Ciao by Alex
<alex@docline.it>

Ciao Alex,
sarò breve perché sono un po' apatico oggi: non ci vuole molto a mettere in linea tutti i testi che non ci stanno sulla rivista su Internet, ci vuole solo una persona che non abbia nulla da fare e in redazione non l'abbiamo. Un consiglio, attento che se guardi troppo il sito di PlayBoy poi diventi cieco e ti cadono i capelli, in redazione abbiamo un esempio concreto di questa trasformazione… non ti dico neanche di chi si tratta tanto lo sappiamo tutti.

Il ritorno della croce

Ciao Karim, ti sei ripreso dai bagordi dello SMAU ?
Ho appena comprato il numero di ottobre di PC GAME, è sicuramente il migliore degli ultimi 18 mesi: siete in crescita, e si vede. Complimenti meritati a tutta la redazione!
Dunque, pare che la mia ultima lettera sul "caso Carmageddon" abbia stimolato la discussione tra i lettori di PC GAME. Ne sono felice: era quello che volevo! Vorrei ribadire alcune cose, rispondendo alla lettera di Teo pubblicata sul numero di ottobre:

1) Il discorso di Teo riguardo le leggi di mercato non fa una grinza. Come diceva il mio capo: "money makes the world go around". Cinico, se vuoi, ma ha ragione.
2) Premesso che preferisco spendere 100 mila lire in altro modo, ognuno può acquistare tutti i Carmageddon che vuole, utilizzando la propria testa e la propria libertà di scelta. Non mancherà qualche giornalista bacato che collegherà il videogioco agli incidenti stradali, ma "chissenefrega", non è certo colpa nostra.
3) Penso inoltre che i bambini vadano tutelati da QUALSIASI forma di violenza videogioco o film che sia. A proposito, secondo voi basta il bollino rosso per impedire che i bambini guardino "Millennium" ? (Siamo l'unico Paese in Europa che lo trasmette in prima serata, anche a costo di tagliarlo…)
4) Il "videogiocatore tipo"" immaginato dai 'non giocatori' è quello descritto da Smanetta il mese scorso. Fortunatamente la realtà è ben diversa, altro che isolamento davanti al PC! I videogiochi sono una passione per molti e un'ottima scusa per fare amicizia!

Hasta Luego

Alberto Croce
<iacobbi@staff.it>

Caro Alberto, mi spiace di non averti visto a SMAU, purtroppo sono stato un po' impegnato (sai c'erano le sfilate di moda nei padiglioni affianco!). Comunque, colgo l'occasione per ringraziare tutti quelli che sono passati allo stand chiedendo di me (ho saputo che qualcuno voleva anche l'autografo e vi devo dire che state messi davvero moooolto male!). Avanti il prossimo! Per ciò che riguarda Smanetta, il suo articolo era chiaramente provocatorio, una sorta di estremizzazione endemica del concetto di videogiocatore: una figura che solo ora, grazie al cielo, comincia a essere considerata normale. Millenium, personalmente, non l'ho ancora visto, ma il discorso del "bollino rosso" non è altro che l'ennesima estremizzazione del concetto di autoregolamentazione necessaria, nel nostro paese, per avere un minimo di libertà di scelta (sarebbe bello ci fosse un codice del genere anche in Italia, riconosciuto quindi dal Parlamento. In questo modo potremmo giocare a tutto quello che vogliamo con o senza sangue!).

L'Università fa male

Ciao ragazzi, sono Roberto, il solito, sempre lui. Oggi 3 Ottobre 1997 sto per sostenere l'esame di Geometria, sono agitatissimo, devo sfogarmi con qualcuno… Dato che la mia ragazza non è venuta con me e sono solo nel laboratorio, mi sfogherò con voi.
Grazie, innanzitutto, per aver pubblicato la mia lettera sul caso Carmageddon, rileggendola ho pensato di aver fatto, in quel momento, un ragionamento da moralista. Vorrei precisare che i giochi e qualsiasi altra cosa hanno una fascia di età (logicamente scherzavo quando mettevo sotto accusa Lemmings) però è anche vero che un ragazzo ha il diritto di scegliere, a me piace la violenza digitale, violenza che non FA MALE A NESSUNO. Se mettiamo in mano Carmageddon a un bambino di sei anni, allora lì noi "adulti" commettiamo un reato. In effetti un gioco di tale violenza non può essere giocato da un bambino e dovremmo essere noi "grandi" a non comprare il gioco violento se corremmo il rischio di farlo giocare ad un bambino.
A meno che questo gioco non sia nascosto sul disco (come si fa con i programmi porno) e la scatola sia messa sopra l'armadio alto tre metri. Questo, però, non salva il bambino dalla violenza alla TV, a scuola, per strada lui vede, sente (e legge) cose che non dovrebbe, ma come si fa a non fargliele vedere, non esce di casa o cosa?
Quindi ritorno sul fatto che anche se i giochi sono violenti (vedremo il caso "Gran Theft Auto") il bambino vede lo stesso la violenza, per me non serve censurare il mondo, perché non servirebbe.
VIOLENZA C'È E SEMPRE C'È STATA, NESSUNO LA PUÒ FERMARE.
Ora vado, manca meno di un quarto d'ora alla consegna degli scritti, sto morendo dalla tensione, se non mi uccido prima.

CIRICIAO
Roberto "Lord Pegasus" Sitzia

Ciao Roberto,
oggi non me la sento di usare la testa perciò sono in dubbio se prenderti in giro per il fatto che tu con la tua ragazza stai in una laboratorio a studiare geometria o se alzarmi e andare a prendere un'aspirina… forse però è meglio non infierire, se no poi non mi mandate più le letterine perché dite che sono "cattivo".
Scherzi a parte, spero che l'esame ti sia andato bene e colgo la palla al balzo (come diceva un mio amico castratore di canguri…) salutando tutti i lettori che fanno l'università… siete dei martiri… massimo rispetto… bella lì… oltretutto il tuo ragionamento non fa una grinza.

Lamento di fine autunno

Ciao Karim,
Le giornate passano, e i GIOCHI (i bei giochi) NON ESCONO…
Ammetto che il mondo videoludico mi sta facendo MOLTO soffrire; d'altra parte capisco le case di produzione, costrette, investendo cifre (e tempi) da capogiro, a essere il più possibile CERTE di immettere sul mercato prodotti che garantiscano un ADEGUATO rientro economico.
Tuttavia se per fare un gioco ci vogliono AL-

MENO un anno e DECINE di professionisti che ci lavorano a tempo pieno, la garanzia della qualità dell'opera DOVREBBE essere assicurata...

Sembra impossibile che alla fine, invece, i titoli rimarchevoli e validi, e con ciò intendo soprattutto divertenti, che magari offrano qualcosa di innovativo (sia tecnicamente che a livello di idee di progettazione) nel loro campo, siano COSI' POCHI...

"Di chi è la colpa? - a volte mi metto a pensare (non così spesso, sia chiaro...) - ha senso di esistere la maggior parte dei videogiochi sul mercato??".

Dici, fin che la gente compra, è bene produrre e vendere da parte dei programmatori... e non importa se il prodotto in questione, ad esempio Blood, è nettamente inferiore a Quake o al vecchio Duke, se Jack Nicklaus 4 è meno buono dei Links Ls o dei PGA dell'EA, se Fifa Manager è meno valido della Soccer Simulation by Domark, se Raptor non solo impallidirà rispetto ai Falcon 4 o ai Flying Nightmares 2 ma già stona vicino al sempiterno EF2000, per non parlare della Sega PC division, che pubblica Sega Rally quando c'è uno Screamer 2 superiore in tutto, e delle decine di versioni replicanti dei capolavori dei Westwood C&C e Red Alert, di cui si salvano ben pochi (Blizzard in testa con l'indimenticabile Warcraft2).

Davvero: CHE BISOGNO C'È di F1 della Psygnosis, se c'è GP2 di Geoff che non si può nemmeno paragonare come qualità di simulazione?? (Per quest'ultimo caso si può dire che F1 è più arcade, più giocabile, più bello graficamente: ora, a parte che la grafica di GP2 non mi pare così sorpassata, e che settando le opzioni nella maniera più semplice per il guidatore GP2 diventa quasi come un arcade, ieri notte mi sono messo a giocare a GP2 dopo tanto tempo: ho provato il Circuito di Suzuka: all'inizio un po' difficile ricordarsi le curve, ma dopo neanche tanti giri in prova (una decina...), beh non so come dirlo, ma guidavo e sentivo i brividi non tanto della velocità, quanto dell'avere il controllo di una monoposto davvero, e ad ogni curva, ad ogni accelerata all'inizio del rettilineo era una scarica di adrenalina incredibile...

Ti giuro, ho comprato F1 Psygnosis appena uscito, all'inizio ho anche provato a giocarci abbastanza, ma, questo è il punto, non vedo come gli stessi programmatori della casa della civetta possano ambire a considerare il loro prodotto non solo meglio, ma al limite anche in concorrenza alla pari con il gioco di Crammond...)

Con tutto ciò non penso che i giochi "non pietre miliari del loro genere" siano da buttare, anzi spesso sono pure buoni e simpatici; un fanatico di simulatori di volo può passare del tempo libero divertendosi anche con F22 della Novalogic, uno di guida può non gli dispiacergli fare qualche giro a X-CAR... ma, almeno per me, è triste pensare a COSA SI PUÒ FARE con un PC (vedi appunto i vari capolavori già usciti, ed è troppo facile citare Pod per gli arcade, GP2 e EF2000 per i simulatori, C&C e Warcraft2 per gli strategici, Tomb Raider e Quake per i giochi d'azione, Monkey Island, il primo Gabriel Knight e UAKM per le avventure, NHL97 e Links Ls per gli sportivi...) e COSA DI SOLITO ESCE!!! (a parte le eccezioni che, SUCCO DEFINITIVO e credo chiaro: sono troppe poche ed escono sempre più di rado...)

Scusa lo sfogo; a schiarire questa buia situazione, però, ci pensa un orizzonte che in lontananza sembra ben promettere... come ti ho già scritto e, come tu avrai modo di constatare meglio di me, pare che i prodotti di qualità nei prossimi mesi NON MANCHERANNO!!! (o perlomeno non voglio nemmeno pensare il contrario!).

Un saluto!

Marco Origani
<marcori@unive.it>

E bravo Marco,
hai toccato un tasto dolente: la produzione di videogiochi è diventata un business, un tremendo meccanismo mangia e produci soldi che lascia ben poco spazio, ormai, alla creatività.

E' giusto fermarsi a ragionare, come hai fatto tu, su queste argomentazioni, ma permettimi di ricordarti che con la presenza dei cosiddetti cloni i vari programmatori sono autostimolati a migliorarsi sebbene, a volte, il mercato sforni grosse bufale.

E' sbagliato, in pratica, pretendere che al giorno d'oggi escano solo bei titoli, sarebbe come pretendere che tutte le donne del mondo siano come Valeria Mazza.

Non se il mio discorso è chiaro, ma non può essere tutto oro quello che luccica: perderebbe senso continuare a sfornare titoli, si arriverebbe alla saturazione di mercato completa, rischiando la morte dello stesso.

E' giusto che ci siano i bravi programmatori e i cialtroni: è il meccanismo dello Ying e dello Yang.

E, oltretutto, è grazie alla presenza di talenti più o meno in gamba che le riviste di videogiochi esistono e prosperano cercando di dare una mano al consumatore finale.

Vi invito tutti a esprimere la vostra opinione su questo argomento, potrebbe nascerne un bel dibattito...

Ultima cosa: saluto qui un paio di persone che hanno scritto ma che non ho pubblicato per problemi di spazio: Daniele Dionisi, Davide da Bologna e l'ormai mitico Ivan da Torino. Ciao e alla prossima.

Scrivete a:

PC Game Parade Mailbox
Edizioni Trademedia
Viale Espinasse 93
20156 Milano

oppure via fax:
02-38010028

o via e-mail a:
karim@bbs.infosquare.it

Max Pezzali e il suo pc

A cura di Karim De Martino

Inauguriamo questa nuova rubrica di interviste con qualche domanda a Max Pezzali, voce e leader degli 883. Con piacere ho scoperto che Max è un vero e proprio appassionato di videogiochi e che utilizza il computer anche nella composizione delle sue canzoni...

KDM: Che computer possiedi e come lo utilizzi principalmente?
MAX: Possiedo 4 computer: un Apple Macintosh PowerPC 7600/132, un Apple PowerBook 5300cs, un notebook Texas Intruments Extensa 900, un vecchio PC assemblato Pentium 120, che sta per essere sostituito da un missile Pentium Pro 266. Ormai ne uso principalmente 2: il PowerMac 7600 per la musica e l'audio (occasionalmente per Internet), il Texas per gestire la posta elettronica e per navigare in Internet, specialmente quando sono in giro per gli alberghi di tutta Italia!

KDM: Ti piacciono i videogiochi e se sì quali preferisci?
MAX: I videogames mi piacciono molto, ma non sono particolarmente attratto dagli spara-spara stile Quake, passione sfrenata di molti miei amici. Preferisco in generale i simulatori di automobili, tipo Sega Rally, Destruction Derby, o The Need For Speed. Ma la vera figata è per me Camageddon, che sono riuscito ad avere in versione originale, senza zombies per intenderci. Nel settore delle avventure interattive mi sto in questo periodo divertendo con The City of the Lost Children.

KDM: In che misura hai collaborato nella realizzazione del vostro sito?
MAX: Non ho partecipato direttamente alla costruzione tecnica del sito, di cui si occupa Orlando Sassoli, pozattemmellista giovanissimo, ma micidiale; per quanto riguarda i contenuti, oltre a me si sono applicati alacremente
Claudio Cecchetto e Pier Paolo Peroni, mossi principalmente dalla volontà di fornire ai visitatori del sito tutte le informazioni possibili sugli 883, evitando però che il tutto si riducesse a una semplice brochure "celebrativa" telematica. Per ora il mio compito principale consiste nel rispondere alla posta elettronica che giornalmente ricevo nella mia casella, ma in futuro il mio ruolo diventerà più attivo: mi sono già armato di fotocamera digitale per mettere in Rete in tempo reale le foto di viaggio del nostro prossimo tour, e appena la nostra area chat sarà attiva, vorrei collegarmi quotidianamente per scambiare quattro chiacchiere con i nostri visitatori.

KDM: Navighi in Internet e se sì che genere di siti visiti di solito?
MAX: Ho cominciato a usare un modem ai tempi delle BBS, quindi sono passato alla navigazione su Internet agli albori del WWW, quando ancora si usava Mosaic.
Oggi, esaurita da tempo la curiosità fine a se stessa, vado soprattutto a vedere i siti che più mi servono: quelli delle ditte di software musicale per scaricare gli ultimi upgrades, quelli di informazione come MSNBC e CNN, quelli delle majors cinematografiche per avere informazioni su film che vedrò al cinema solo molti mesi dopo, quelli delle marche di motociclette e automobili. In generale, quando mi viene una curiosità, vado a vedere se su Internet c'è qualcosa che ne parla.

A CURA DI RICCARDO TFM MERLINI - (POSTA.TECNICA TRADEMEDIA.IT)

Let's Begin

Il mese scorso ho iniziato ad occuparmi di questa rubrica cadutami dal cielo e non ho potuto dargli l'impronta che volevo ma da questo numero, come potrete notare, si cambia (ci mancava solo questo…). Ho deciso, infatti, di applicare il classico metodo del "quoting", tanto comodo su Internet, per rispondere in maniera più "diretta" alle domande a più punti. Fatemi sapere se vi piace o se incasina solamente la lettura (in quest'ultimo caso BDM avrà un altro motivo per frustarmi, sob, sob…). Bando alle ciance ora, it's posta tecnica's time…

UN ABBONAMENTO GRATIS

Spett.le PCG, sono un ragazzo di 24 anni che a causa di una paralisi dovuta ad un incidente occorso durante una partita di rugby, mi è indispensabile l'uso di un programma di decodifica vocale (Dragon Dictate), non solo per la dettatura, ma anche per il controllo delle applicazioni. Purtroppo però, solo per alcuni tipi di giochi è pensabile realizzare dei comandi vocali e tra questi Diablo sembra non entrare in conflitto e accettare correttamente il controllo da parte del programma di decodifica che continua a lavorare in sottofondo. Sulla vostra rivista del mese di settembre ho visto un articolo su un prodotto, Verbal Commander, in grado spero di risolvere i miei problemi, almeno nella gestione dei videogiochi: la mia maggior necessità consiste nel dover realizzare una macro (o di sfruttarne una già esistente, che però sul Dragon non c'è e non è possibile realizzare) che MANTENGA PREMUTO un tasto in modo INDETERMINATO finché, a causa di dell'evolversi della dinamica del gioco, il giocatore non comanderà con un'altra macro una nuova operazione (ad esempio per iniziare un movimento a "destra" da fermare con uno "stop" o un comando contrario come "sinistra"). Sperando che tale prodotto possa soddisfare le mie esigenze ed essermi di maggior aiuto vi sarei grato di inviarmi ulteriori informazioni:

riassumendo vorrei sapere se:

1) Sono acclusi nel Verbal Commander comandi che permettano di premere pulsanti (delle frecce, del mouse, ecc.) per un tempo indeterminato;

2) È necessario per forza usare la scheda sonora proprietaria o si può usare una Sound Blaster già installata sul PC?

Grazie per l'attenzione dedicatami, distinti saluti.
Giancarlo.

Caro Giancarlo,
per te ci sono delle notizie buone e delle notizie brutte.
Dopo aver girato 3 volte tutto lo Smau, posso affermare con totale sicurezza che nemmeno il Verbal Commander potrà esserti utile. Il problemi sono sostanzialmente due:
1: I giochi occupano tutte le risorse di sistema e difficilmente si interfacciano con altri software, ancora più complicato poi per un software "pesante" come quello di interpretazione vocale. Una testimonianza di questo viene data dal fatto che è necessaria una scheda apposita per l'analisi degli impulsi vocali.
2: Negli script (o macro) è possibile creare un loop simile a questo: ripeti finché non "si verifica questa condizione"
premi il tasto "freccia" fine ciclo.
Questo ciclo simula quindi la pressione continua di un tasto. Attenzione però che ho detto simula. In realtà il tasto non rimane premuto per un tot di tempo, ma abbiamo una successione di pressioni sullo stesso tasto. Se questa successione è molto rapida il gioco avrà la sensazione di ricevere come input l'ordine di andare in avanti. Tutto sta nel capire ogni quanti nanosecondi avverrà la pressione del tasto.
Parlando con un dirigente della IBM (anche loro hanno in catalogo un prodotto simile) siamo giunti alla conclusione che la soluzione ottimale sarebbe l'introduzione di un braccio meccanico che prema i tasti secondo i comandi impartiti a voce e con dell'hardware dedicato. Questa soluzione però è molto costosa.
Comunque, girovagando tra gli stand, tra un appuntamento e l'altro, tra una birra e l'altra e soprattutto tra un bicchiere di champagne e l'altro, ho conosciuto tal Andreas E. Windmer (Director, international sales and marketing) della Dragon System Inc. Chiacchierando della tua lettera sono venuto a sapere che hanno da poco stretto un rapporto di collaborazione con alcune softwarehouse di videogiochi e nientepopodimenoché con la Videocomputer.
Quest'ultima ha progettato con la Computer Union un simpaticissimo caschetto da usare come sistema di puntamento per i videogiochi (e credo anche per l'uso normale del PC). Nella versione presentata allo Smau non era ancora presente il microfono in quanto ancora in beta testing; la Dragon System si occuperà della parte di riconoscimento vocale e stanno mettendo a punto un software che si interfacci al meglio con i videogiochi e che permetta di tener premuto un tasto per un tempo indeterminato.
Sperando che la tua paralisi ti permetta di muovere con una certa facilità la testa ti consiglio solo di aspettarne l'uscita anche perché il costo dell'apparecchio sarà molto contenuto.
Solo un'ultima cosa: visto che il tuo caso mi sta molto a cuore (ne sono testimoni i miei piedi che in 3 giorni di Smau hanno fatto veramente tanta strada in giro per gli stand…) e visto che in fondo una soluzione al problema non sono riuscito a trovartela ho deciso, d'accordo con BDM, di regalare un abbonamento annuale a PC Game Parade a chi ci saprà indicare un software che ti permetta di risolvere il tuo problema.
Ciao ciao.

ANCORA SULL'OVERCLOCKING

> Preg. redazione di PC Game Parade,
> sono un ragazzo di 12 anni che vi segue da molto tempo e che vi ha scritto molte
> volte. Tralasciando i complimenti (Non pochi!) passo subito alla questione:
> seguendo i consigli da voi esposti sul numero 54 riguardo all'overclock della CPU,
> ho cercato di potenziare il mio Pentium 133 portandolo a 166 Mhz
> ottenendo un risultato negativo.

Beh, spero che tu non abbai esagerato…

> Ho allora sfogliato il manuale della motherboard cercando altre configurazioni (180,
> 200, 120, 100 e 90) ma non ottenendo alcun risultato. Come posso fare?

I primi Pentium sopportavano male l'overclocking. Se il tuo è uno degli ultimi P133 prodotti, puoi spingerti fino a 166 Mhz, non oltre. Gli ultimi chip come il 166 MMX (quelli che sembrano fatti di plastica al posto del silicio) supportano benissimo aumenti di velocità considerevoli, reggendo delle frequenze di anche 200 Mhz. Quelli vecchi, per esperienza personale, potevano resistere ad un incremento del clock con valori percentuali sicuramente più bassi rispetto agli attuali.

> Il mio computer è il seguente:
> CPU: Intel Pentium 133 (Impostato con volt. CPU 66.6 e moltipl. CPU x2.)
> MOTHERBOARD: California Graphics Sunray II Pro (Fino a 180mhz)
> RAM: 32 Mb (2 Simm da 16 Mb)
> HD: Quantum 2,5 Gb Bigfoot e Seagate 800 Mb
> CD: Philips 4x
> TV: WinTV Pci
> MODEM: US Robotics Sportster Voice 33.6 Interno
> MONITOR: Philips Brilliance 15A
> MOUSE: Logitech Pilot Mouse
> STAMPANTE: Canon Bjc-4000
> SCANNER: Agfa Snapscan 300x600
> JOYSTICK: Microsoft Sidewinder 3D Pro e Thrustmaster Formula T2

La motherboard che mi hai menzionato non la conosco. Ma dovresti riuscire a capire dal manuale se puoi aumentare il valore di moltiplicazione del Clock sul bus da 66x2 a 66x2.5. Se puoi, cambia la ventola di raffreddamento, altrimenti togli la polvere e la lanugine che si forma all'interno del PC sia vicino alla ventola di raffreddamento della CPU (magari smontandola) sia dell'alimentatore, questo perché se si surriscaldano, o vanno in protezione automatica o si bruciano.
Nel primo caso il computer si blocca di colpo riprendendo conoscenza solo dopo un periodo di calma, nel secondo caso puoi iniziare a pensare seriamente all'acquisto di un processore con tecnologia MMX.
Non ti aspettare comunque risultati clamorosi. Tieni conto che in ogni caso un P133 portato a 166 non va come un P166 ma come un P150 a causa di alcuni limiti strutturali dei processori.

> Ringrazio anticipatamente per la cortese risposta.
> Distinti saluti Gianni Rosa Gallina (anblin@mailexcite.com)

Ciao e alla prossima!

NO COMMENT !

> Complimenti (fino ad ora) perché per il BIOS 140 (Mystique) ti sei sbagliato.
Hem, anche tu, visto che ti stati riferendo a un'altra

Scrivete a:

"PC GAME PARADE – POSTA TECNICA"
c/o Edizioni Trademedia, Viale Espinasse 93, 20156 Milano.

Oppure più comodamente indirizzate i vostri dubbi a posta.tecnica@trademedia.it
Per poter classificare meglio gli argomenti specificate nel subject il tipo di problema.

persona che non lavora più qui...
> Ho telefonato alla Matrox e il tecnico mi ha detto di caricarli come i driver nuovi (il guaio è che non ho Internet. $
> pochini) senza smontare la scheda!
> Stai attento!

Senza offesa, ma sembri mia madre quando fa le prediche !

> Ah! e il BIOS perché non lo mettete (come fate con i driver nel CD ?).
> Mi raccomando è meglio aggiornare la scheda con i driver nuovi (+ BIOS!) e magari una foto o un tema in meno!

Per quanto ne so i driver sono di pubblico dominio, gli aggiornamenti del software del BIOS no, sono coperti da copyright. In fondo non ci costerebbe nulla, spazio sul CDROM ce n'è in abbondanza, vedremo cosa si può fare.
In bocca al lupo.

CARO VECCHIO DOS

> Abominevole redazione di PCGP come vi butta? E' sempre un piacere sentirsi fare dei complimenti come questi. Comunque tutto bene, grazie !

> Chi vi scrive è un vostro carissimo lettore di 15 anni che vi segue dai tempi
> del lontano 1992 (e dal mitico Kung Fu Louie; come? Nessuno se lo ricorda?) e che sta per
> commettere un suicidio se non mi risponderete.

Beh, allora oggi ho salvato una vita.

> Per la prima volta sono riuscito a collegarmi ad Internet Explorer e a scrivervi mediante posta elettronica (CHE
> EMOZZZIONE!); ma veniamo al dunque: Ho un Mammut PC (e non Ninja, quelli sono passati ormai) con 200Mhz e > 64 Mb di Ram
Non male, ma per curiosità quanto hai speso?

> Inoltre ho una super Number Nine 128 con 4mb ed è qui che sorge il problema:
> per win95 non ci sono problemi, ma in DOS la scheda non vi dà un driver e la riconosce come
> un Cirrus con 512 Kb di RAM. Di conseguenza, tutti i nuovi giochi per DOS si muovono a scatti (es.
> Fifa 96). Come posso fare?

Vuoi fare a cambio col mio P133 ?? Con Fifa 96 va che è una scheggia? No, dai scherzo!
> Avete magari qualche driver o qualcosa per farla riconoscere in DOS?

Di Number Nine 128 ce ne sono 3:
Quella per il MAC (da escudere a priori).
La Imagine 128 e la Imagine 128 Series 2.
Per la serie2 non è disponibile nulla a livello di DOS.
Per la Imagine 128 standard ho trovato solo un'utility per il settaggio del refresh rate.
Visto che hai accesso ad Internet, se ti può essere utile prova a collegarti qui:
http://www.nine.com/support/drivers/index.html

> Se l'avete vi supplico in ginocchio di mandarmelo, se no avrete sulla coscienza un suicidio per il
> resto della vostra vita. RISPONDETEMI!!!!!!!!!!!!
Ancora vivo?? Fammi sapere...
> Il vostro DADO 123.
Ciao

UN COMPUTER SGARRUPATO !

> Ciao ragazzi !!
> Sono un vostro carissimo amico (più che lettore).

Non immagini quanto una frase del genere possa rendere felice un umile redattore... Ti ringrazio.
> Non ho mai avuto modo di raggiungervi via Fax o Internet, ma sfortunatamente per voi proprio ieri (o se preferite
> glieri) ho comprato un modem e quindi da questo momento in poi, sarete completamente in mio possesso
Beh, parliamone...

> (ah ! dimenticavo, non cestinate subito i miei sforzi). Comunque parliamo di cose serie:
> Al momento in cui scrivo ho 15 anni, mi chiamo Giulio ed abito a Napoli e come specificavo poco fa ADESSO HO
> IL MODEM quindi potete perdere la calma!.
Oh no! Aiutoooooo
> Purtroppo al momento sono a corto di idee, quindi no ho altro da aggiungere, passiamo a cose più serie.
> Come dicevo ho comprato un modem U.S. Robotics Sportser Voice 33.6 e ho avuto la sfortuna di notare che solo il
> mio vecchio 486 non dispone della UART 16550afn, ma nemmeno della 16450. Purtroppo è proprio così; monta una > vecchissima 8250!. E' chiaro quindi che vorrei sapere come posso fare per far funzionare al meglio il mio modem (nei > minimi dettagli). Vi ringrazio fin da ora premettendo che il 7 settembre ritirerò il mio Pro200, sicuramente
> equipaggiato del nuovo chip.

I modem sono sempre state delle "brutte bestie". Per riuscire a farli funzionare decentemente è sufficiente utilizzare le stringhe d'inizializzazione standard già presenti nei profili del modem e richiamabili col comando AT&F (la scritta AT serve a far capire al modem che stiamo per impartigli un comando. &F richiama la configurazione di fabbrica). Questo comando standard viene seguito dalla stringa X3 che indica di ignorare il tono di centrale (il "tu tu" che senti quando alzi la cornetta del telefono). Se stai utilizzando Windows 95 per inserire questi comandi come stringa di inizializzazione apri il pannello di controllo e clicca sull'icona modem, seleziona le proprietà del modem, connessione e quindi avanzate. Dove vedi la scritta impostazioni addizionali inserisci &FX3 (il comando AT verrà inviato automaticamente al modem da WIN 95). Questo è ciò che serve per partire. Se poi vuoi raggiungere il massimo delle prestazioni il lavoro sarà lungo e duro. Innanzi tutto i cavi del telefono devono essere perfetti, senza parti spelacchiate. Se hai un contascatti levalo perché introduce sulla linea telefonica dei suoni male interpretati dai modem e quindi, in sostanza, dei disturbi. Il modem, se è esterno, tienilo lontano da fonti magnetiche. Passando alle porte seriali ti dico subito che impostare la velocità massima a 115.000 non serve a nulla (questo è l'errore più comune che si commette). A questa velocità la cpu deve controllare ed amministrare 115.000 interrupt al secondo. Un lavoro del tutto inutile visto che non riceverai mai questa quantità di dati se non con gli ultimi modem X2. Per cui il mio consiglio è quello di impostare la velocità tra la porta seriale e il modem a 57.600. Il discorso cambia invece se ti colleghi ad un BBS per fare solo dei download. In questo caso rimuovi il controllo di flusso e imposta la velocità a 115.000. Otterrai così dei piccoli benefici in velocità Ti ricordo solo che avrai molti problemi nel fare upload in quanto riempirai sicuramente il buffer del modem che senza controllo di flusso verrà mal gestito. Per ottenere prestazioni super devi comunque intervenire sui registri del modem. Essendo questi ben 95 e cambiando da modem a modem ti consiglio di giocare con quelli relativi al tempo di ritardo alla salita del DTR (registro S25), il tempo di ritardo RTS/CTS (registro S26), timeout per inattività RTS/DCD (registro S77), durata e pausa dei toni DTMF (registro S11). Purtroppo non esiste uno standard seguito dai costruttori di modem e ognuno fa a modo suo. I miglioramenti che potrai ottenere saranno comunque minimali. Se sei appassionato, se hai tempo e denaro da perdere potrai divertirti molto, ma alla fine le impostazioni di fabbrica andranno sicuramente bene.

VOGLIA DI 3D

> Spett. Redazione di PG Game P.
> mi chiamo Roberto e sono un vostro assiduo lettore da circa un anno.
> Sto' per up-gradare il mio computer con una scheda Video 3D , ma
> il dubbio che mi assale e' quale comprare per avere una completa e
> soddisfacente resa. Cioè, la mia scelta e' stata già indirizzata verso la
> Monster 3DFX o la nuova Matrox M3D.
Caro Roberto, la Monster 3DFX non è una scheda video indipendente, ma una scheda figlia che necessita di una scheda video per poter visualizzare i dati elaborati. Idem per la Matrox, che però supporta il PowerVR, acerrimo concorrente del chipset Voodoo.
> Lo so che hanno anche un prezzo differente, ma il mio dubbio e' che non capisco se un gioco in 3D puo'
> girare indifferentemente dalla scheda che si ha.
> Cioe' ogni gioco in 3D ha le proprie caratteristiche e gira solo su particolari schede 3D o su tutte?
> Non esiste una scheda universale in 3D?
No non esiste. Esistono degli stardard base ai quali tutti fanno riferimento. Poi ogni produttore implementa sulle schede i risultati delle proprie ricerche finalizzate al miglioramento delle prestazioni. Questi miglioramenti si ottengono però solo se i vari giochi utilizzano le funzioni specifiche (e quindi fuori standard) delle schede video.
> Per esempio sul vostro ultimo numero di PC Game (Ottobre) c'e' la
> presentazione di un gioco 'Speedboat' nelle cui note e' scritto :
> Supporta 3DFX e MMX , la mia domanda allora e' questa :
> Se io sul PC ho la scheda video Matrox M3D (che supportera' logicamente
> i Direct3D) questo gioco non potra' girare, o girera' con una minore resa in 3D ?
> E viceversa se su un gioco in 3D e' dichiarato che gira con Direct3D, se io ho
> una scheda tipo Monster 3DFX riusciro' a vederlo in 3D?
> Se ho ben capito quindi nel momento dell'acquisto di un gioco in 3D per PC
> bisogna sempre vedere quale tipo di architettura in 3D supporta o si rischia di non
> vederlo proprio girare in 3D.
Esatto. Se un gioco supporta la 3DFX significa che potrà richiamare le funzioni grafiche specifiche di questa scheda e quindi ottenere un miglioramento delle prestazioni. Altrimenti si dovrà appoggiare alla funzioni standard di rappresentazione 3D (Direct3D) con delle prestazioni un filo inferiori.
cordiali saluti
F.Roberto

A CURA DI KARIM DE MARTINO (PCGAME@MAIL.VIVA.IT)

INTRODUZIONE

Anche questo mese vi ho preparato un CD piuttosto "rullone": 20 demo, 10 programmi shareware, i video di Monkey Island 3, Wing Commander Prophecy, Star Trek - First Contact, e molto altro ancora. Sono inoltre felice di avere nel CD il demo giocabile di Tomb Raider 2 e forse siamo gli unici ad averlo grazie alle abili manovre sibilline del BDM (basta dire "gentleman agreement", comunque ringrazio NdBDM). In ogni caso ci sono altri grandi titoli a fare da contorno alla nuova avventura di Lara Croft, sto parlando di Screamer Rally, l'atteso gioco di corse della Milestone; Man In Black, avventura grafica ispirata all'omonimo film e Worms 2, il ritorno di uno dei giochi più divertenti della scorsa stagione. Anche i possessori di schede 3Dfx hanno di che stare allegri con i demo di POD, Turok, Tomb Raider 2, Need for Speed SE, Dark Forces 2, Galapagos... tutti giochi che riconoscono e sfruttano le capacità grafiche del chip Voodoo. In caso di problemi con qualche demo provate a installare le nuove DirectX 5.0 (directory 'redist') oppure provate a lanciare il comando pcgame.bat che sostituisce l'interfaccia grafica nel caso di incompatibilità con il PC. Insomma, anche questo mese mi sembra di aver fatto un buon lavoro, ora tocca a voi... giocare e giudicare naturalmente!

KDM

ISTRUZIONI

Tutti i demo e programmi shareware contenuti nel CD di PC Game Parade si possono installare dall'interfaccia grafica per Windows 95. Una volta inserito il CD nel lettore, aprite la cartella corrispondente e lanciate il comando **PCGAME.EXE**. Vi ritroverete di fronte a un menu con diverse icone: quella dei demo ha la forma di una mano, mentre il dischetto rappresenta le utility e l'occhio i video. Per chiudere il programma potete utilizzare in qualsiasi momento i tasti ALT+F4 oppure cliccare sull'apposita icona. In caso di problemi consultate le istruzioni relative ai singoli giochi presenti in queste pagine. Per rimuovere un demo o un programma per Windows 95 ricordate sempre di utilizzare il programma che si trova nel Pannello di Controllo. Se il demo in questione non compare nella lista di quelli installati allora sarà sufficiente cancellare la directory. In genere i giochi creano un icona o un collegamento al file eseguibile, in caso contrario dovrete aprire manualmente la cartella dove è stato installato il gioco (**dir**) e lanciare il comando per farlo partire (avvio). Solo in caso di reale necessità potete chiamare in redazione al numero **02-38010030** e chiedere di Karim De Martino, o mandare un e-mail all'indirizzo **karim@bbs.infosquare.it**. Se il CD-ROM è visibilmente danneggiato e quindi inutilizzabile dovrete mandarlo all'indirizzo qui sotto: ne riceverete uno nuovo e perfettamente funzionante:

Edizioni Trademedia - Servizio sostituzioni - Viale Espinasse 93 - 20156 Milano

BROKEN SWORD 2

(dir: funziona da CD - avvio: sword2.exe)

Visto che in molti mi hanno chiesto di inserire nel CD un demo di BS2, ma che un demo giocabile non c'è ancora al momento di andare in duplicazione, ho deciso di utilizzare questo rolling che mostra alcune sequenze animate e di gioco vero e proprio. Il demo non è interattivo e funziona direttamente da CD.

GALAPAGOS

(dir: c:\Galapagos Demo - avvio: Galapagos Demo.exe)

Un puzzle game molto originale che supporta le schede 3Dfx. In pratica bisogna azionare dei congegni per fare in modo che un insetto robotizzato che si muove casualmente raggiunga l'uscita del livello. Non è semplicissimo da spiegare... si fa prima a vederlo (o aleggere la nostra recensione NdBDM).

IMPERIALISM

(dir: c:\Programmi\Imperialism Demo - avvio: Imperialism Demo.exe)

Dalla Mindscape arriva questo ennesimo gioco di strategia per gli amanti del genere. Per rimuovere il demo una volta giocato utilizzate l'apposita opzione del pannello di controllo di Windows.

RAYMAN GOLD

(dir: c:\UbiSoft\RayKit - avvio: rayman.bat)

In occasione dell'uscita di Rayman Gold, la nuova versione che contiene anche un editor dei livelli, ecco questo demo per vedere di persona che cosa si può combinare con un po' fantasia.

DARK FORCES 2

(dir: jedi.exe - avvio: thereap.exe)

Devo dire qualche cosa a proposito di questo titolo? Non vi ricordate Dark Forces, il gioco in stile Doom II ispirato alla gesta dei ribelli di Star Wars? Beh, questo è il suo seguito... Jedi Knight... che la forza sia con voi!

TUROK 3DFX

(dir: c:\Programmi\Acclaim\TUROKDemo - avvio: icona)

Il gioco che ha battuto ogni record di vendite per Nintendo 64 è finalmente disponibile anche su PC... a patto di avere una scheda 3Dfx però! Si tratta di un clone veramente ben riuscito di Quake, grafica eccezionale e giocabilità assicurata.

POD

(dir: c:\pod o c:\pod3dfx - avvio: dipende dal PC)

Certo... lo so che POD non è un gioco appena uscito, ma questo demo è ugualmente innovativo, si tratta infatti di una versione che comprende un nuovo percorso e una nuova macchina con in più la possibilità di giocare in rete. Per far partire il demo, a seconda che si abbia una scheda 3Dfx o un processore MMX, bisogna lanciare dei comandi differenti che vengono comunicati durante l'installazione.

FORCED ALLIANCE PILOT

(dir: c:\fap - avvio: fademo.exe)

Un simulatore spaziale che non ha nulla di eccezionale, solo che nel CD c'era ancora un po' di spazio e comunque mi sembra giusto dare una visuale completa di ciò che offre il mercato.

SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TURBO

(dir: funziona da CD - avvio: w_spf2x.exe)

A mio parere uno dei puzzle game più belli mai realizzati per Playstation, ora disponibile anche per PC! Lo schema di gioco è simile a quello di Puzzle Bouble, avete presente il famoso gioco delle bolle? Si può giocare in multiplayer o da soli, il mio consiglio comunque è di sfidare un amico, come facevo io con Carletto prima che partisse per Valona.

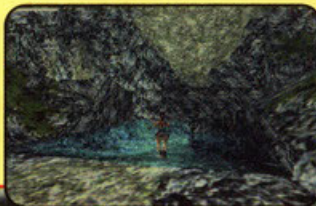
TOMB RAIDER 2

(dir: funziona da CD - avvio: tomb2.exe)

Cosa dire... il ritorno di Lara Croft, uno dei pochi personaggi dei videogiochi che è riuscita a far parlare di sé anche in giornali non specializzati. Il demo sfrutta anche le schede 3Dfx, ma per giocare è necessario installare le DirectX 5.0 che trovate nella directory 'redinst' del CD.

G POLICE

(dir: c:\gpolice - avvio: gpolice.exe)

La Psygnosis ormai ci ha abituati bene e non si smentisce con questo gioco d'azione che ci vede ai comandi di un flyer della polizia in una avveniristica città del futuro sconvolta dalla criminalità che dilaga. Il vostro compito mi sembra più che ovvio, dimenticavo: il demo sfrutta le schede 3Dfx.

MAGE SLAYER

(dir: c:\Programmi\MageSlayer demo - avvio: mageslay.exe)

Uno spara-tutto 3D con un'ambientazione fantasy e una insolita visuale dall'alto stile Alien Breed.

MODULI

Come sempre i moduli si trovano nella directory "music\moduli", nella quale trovate altre sottodirectory con il nome del genere al quale appartengono. Nella sottodirectory "lettori" trovate altre cartelle , ognuna dedicata a un lettore diverso, contenente, al suo interno, i moduli da lui realizzati.

MASS DESTRUCTION

(dir: c:\massdest - setup: setsound.exe - avvio: massd .exe)

Un simpatico simulatore di carro armato molto giocabile e divertente.

NEED FOR SPEED SE 3DFX

(dir: c:\nfs2 - avvio: nfs2sea.exe)

La nuova versione del classico Eletronic Arts che supporta ora le schede 3D basate su chip 3Dfx.

NET STORM

(dir: c:\NetStormDemo - setup: setup.exe - avvio: netstorm.exe)

Si tratta di uno strategico da giocare esclusivamente via Internet, quindi assicuratevi di poter accedere alla rete prima di lanciare il programma di installazione!

SODA OFF-ROAD RACING

(dir: c:\SIERRA\SODAdemo - avvio: offroad.exe)

L'ultimo gioco di corse della Sierra! Un'ambientazione off-road e una inconsueta grafica poligonale molto spigolosa sono le caratteristiche principali di questo gioco, la giocabilità provatela di persona!

WORMS 2

(dir: C:\Team 17\Worms 2 Demo - avvio: worms2Demo.exe)

I simpatici vermi della Ocean sono tornati a farci compagnia nelle nostre fredde notti invernali... nuova grafica, nuove armi e tanto divertimento in più. E' vivamente consigliato il multiplayer.

MAN IN BLACK

(dir: c:\ southpeak\mibdemo - avvio: mibdemo.exe)

Gli Uomini in Nero sono arrivati! Nei cinema, nei negozi di giocattoli, negli spot alla TV e adesso anche sul PC in questa avventura grafica stile Alone in the Dark.

SCREAMER RALLY

(dir: c:\srdemo - setup: setup.bat - avvio: srdemo.exe)

I ragazzi della Milestone, capeggiati da Antonio Farina, sono tornati con questo nuovo Screamer Rally che ovviamente è la versione "rally" di Screamer con alcuni miglioramenti sia grafici che di engine.

LEGENDA

WINZIP 6.3
Il programma di compressione per eccellenza è sempre presente sul nostro CD. L'eseguibile per installare WinZip si trova nella directory 'share\winzip'.

MOD FOR WIN
Come sempre tutti gli appassionati di musica possono ascoltare i brani presenti nella directory 'music' grazie a questo lettore di file mod. Questo mese trovate anche la nuova versione 2.40 beta e il patch per ascoltare i moduli con il lettore multimediale di Windows.

COOL EDIT PRO
Il programma per eccellenza per registrare e modificare file audio.

NORTON ANTIVIRUS
SYMANTEC.
Per liberare il vostro PC dai fastidiosissimi virus vi invitiamo a provare l'ultima versione di questo potente antivirus.

DIRECTX 5.0
Ogni mese forniamo l'ultima versione dei driver DirectX, indispensabili per l'esecuzione di alcuni demo presenti sul CD. Questo mese nella directory 'redist\directx' trovate la versione 5.0.
Per installarle bisogna lanciare il comando dxsetup.exe.

L'HO DIPINTO IO!

Lorenzo e Gianluca mi hanno inviato un po' materiale: iniziamo con le immagini che si trovano nella directory 'lettori\immagini', sono ispirate al cinema e ai videogiochi; poi c'è PC Corner Club, una specie di e-zine in HTML che parla di videogiochi e multimedia, presentando anche alcune utility. Il file è zippato nella directory 'pccc' e una volta decompresso bisogna aprire il file pccc.htm con un browser Internet. Per questo mese è tutto, solo un'ultima precisazione: per il materiale che volete sia pubblicato su CD evitate di utilizzare nomi più lunghi di 8 caratteri altrimenti sono costretto a zippare i file per poter masterizzare il CD-ROM in standard ISO. Vi lascio con l'indirizzo:
L'HO DIPINTO IO (con il mio amico Gradi)
PC Game Parade - Ed. Trademedia
Viale Espinasse 93 - 20156 Milano

LEGENDA

AUDIO SPENTO
Disabilita l'audio in tutte le schermate. Audio_off-00.pcx

AUDIO ACCESO
Abilita l'audio in tutte le schermate. Boss-00.pcx

BOSS
Riduce a icona la finestra.

POWER
Serve accendere i pulsanti all'inizio e quindi se ripremuto per uscire dall'interfaccia.

ANTEPRIME
Schermata delle anteprime video, per lanciare i filmati basta premere sul nome del gioco.

UTILITY
Porta alla schermata contenente l'elenco delle utility presenti nel CD.

DEMO
Il cuore dell'interfaccia sono le due schermate con l'elenco dei demo di giochi.

MENU PRINCIPALE
Serve per tornare al menu principale da una qualsiasi delle altre schermate.

TEMI DEL DESKTOP
Per utilizzare i temi presenti nel CD dovete per prima cosa decomprimerli utilizzando il programma Winzip.
In genere i temi vanno copiati nella directory 'c:\programmi\plus!\themes'.
Per poterli utilizzare dovete avere già installato il programma Microsoft Plus o in alternativa l'utility Free Theme che trovate all'interno della directory 'temi'. Questo mese trovate Batman, Old Time Radio, Death, Viper, Department, Lego, Quest for Glory, Patlabor, POD Arcobaleno, Sail 200 USS Constitution.

SOLUZIONI E TRUCCHI
La soluzione che ci hanno preparato questo mese Alfredo "Vado a Trieste" Nardone e Gianluca "Gn Gn Tr Tr" Tosca è Star Trek - Generazioni della Microprose.
Il testo si trova nella directory 'soluz' ed è in tre formati diversi: RTF per chi possiede MS Word, HTM per chi preferisce usare un browser Internet e TXT per quelli che invece vogliono solo il testo senza collegamenti alle immagini.
Se si parla di trucchi si parla invece del Games Doctor, la rubrica in HTML curata da Robertino che come sempre si trova all'interno della directory 'soluz\trucchi'.
La pagina da caricare con il browser per iniziare si chiama HOME.HTM.

ADD-ON
La directory 'addon' questo mese contiene un programma per realizzare le mappe di Red Alert e un paio di utility per giocare in multiplayer a Quake. Per facilitare l'installazione di questi 3 programmi li ho inseriti nell'interfaccia grafica tra le utility di questo mese.

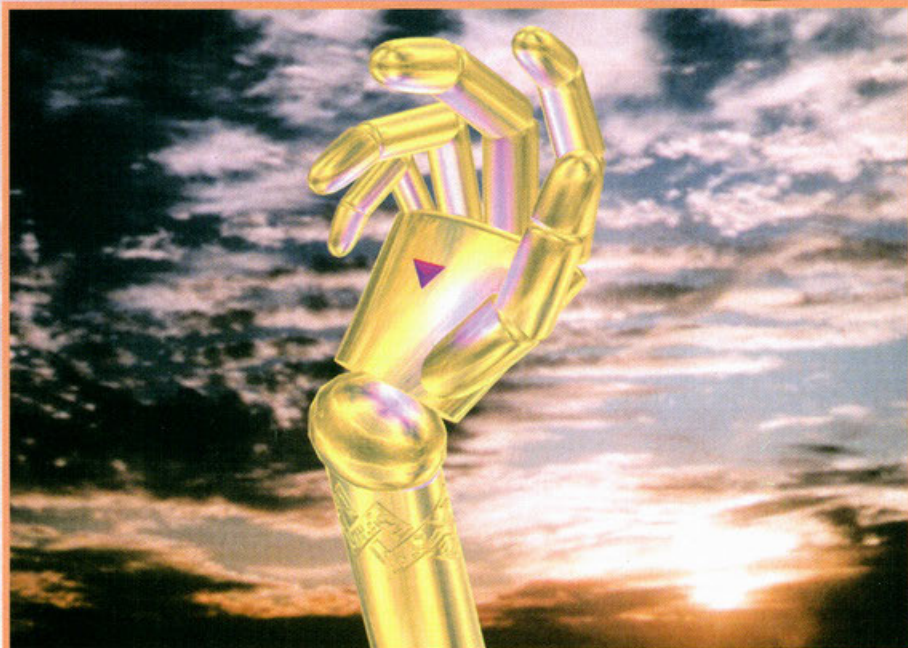
PATCH E DRIVER
I patch si trovano nella directory 'patch' che contiene anche il file LEGGIMI.TXT nel quale è spiegato esattamente come utilizzarli. Questo mese abbiamo Dungeon Keeper, F1 Cyrix Patch, Jetfighter III, Shadow Warrior, Wipeout 2097.
I driver sono nella directory 'driver', su questo CD trovate l'ultima versione del Glide (2.42) per le schede 3Dfx, indispensabile per poter giocare a Tomb Raider 2, Turok, Dark Forces 2 e altri giochi che sfruttano il chip della Voodoo Graphics.

FONDALI, ICONE E CURSORI
La directory 'stuff' del CD è piena di materiale per rallegrare il vostro desktop. I cursori sono compressi e per poterli utilizzare dovete scomprimerli e copiarli nella directory 'windows\cursors' del vostro hard disk.
Passiamo quindi alle icone che come sempre sono ispirate un po' ai manga giapponesi e un po' ai videogiochi. Concludiamo la carrellata con decine di fondali in formato JPG di vario genere.

A CURA DI STEFANO GRADI (STEFANO.GRADI@TRADEMEDIA.IT)

Music 4 the People, il lungo viaggio ai confini della musica; il treno che vi porta direttamente al nuovo millennio...

Eccoci qua, mese dopo mese, numero dopo numero, una stagione via l'altra, il nostro viaggio continua incessantemente; il treno si è allungato, nuove carrozze sono state aggiunte (leggasi pagine) e nuovi passeggeri sono saliti (nuovi lettori attivi), il menu di bordo si sta ampliando piano piano (formati musicali). Secondo voi quali devono essere le prossime tappe e, soprattutto, quale dovrà essere la meta finale (irraggiungibile)?
Fatemelo sapere, magari via e-mail (occhio all'indirizzo, è cambiato, segnatevi quello nuovo); ho già avuto un buon numero di input, però per accontentare tutti ho bisogno di una vasta schiera di proposte. L'argomento Mp3 trattato questo mese è frutto di una nuova passione personale, unita a una dozzina di mail che richiedevano lumi su questo favoloso formato. Di questo però ne parleremo dopo, ora è il momento del consueto angolo a voi riservato. Prima citazione per un nuovo arrivato, Fabrizio Curletto di Mignanego in provincia di Genova, purtroppo il primo dei due dischetti che mi sono arrivati era illeggibile, essendo parte di uno spanning Zip (multivolume), non sono riuscito a estrarre neanche un modulo.
Peccato, a tal proposito esorto Fabrizio a rispedirmi i moduli, magari controllando prima che i dischetti siano leggibili e non presentino settori danneggiati (suggerimento che vale per tutti, non è la prima volta che capita).
Bene, passiamo oltre, sicuramente vi ricorderete di Massimo Artuso e della sua "Produzione Nostra"; mi trovo costretto a parlare di lui anche questo mese, per evitare di venire sommerso dalla quantità abnorme di dischetti pervenuti in redazione. Non solo moduli per lui, anche immagini, raccolte di icone e altre cavolate di ogni tipo (per esempio Anima Mia completamente campionata che dava vita a un modulo di oltre 5 MB).
Quello che a me interessa, però, sono soltanto i brani musicali, quindi vi informo che il tipo in questione me ne ha mandati ben otto, a dir la verità tutti un po' anonimi. Tranne uno, tale Bubble_b.xm, perfetto esempio della non perfetta normalità di Massimo e dei suoi colleghi (sempre che ne abbia, ancora non l'ho capito), ampiamente dimostrata con materiale purtroppo non pubblicabile.
Bubble Sound Game è una musichetta composta con i sample del glorioso platform dei due draghetti (inclusi nella directory "strubub"); il risultato finale è più che dignitoso, un brano divertente che sicuramente entrerà a far parte della collezione di tutti i videogiocatori nostalgici. BBJ è invece un nome nuovo per una vecchia conoscenza, ossia Bruno Besutti, fino al mese scorso conosciuto come Brube. Ho inserito nel CD la lettera da lui scritta perché contiene una breve descrizione dei suoi brani. Lui e Benedetto Evangelista hanno formato gli Hardcore Freaks, gruppo devoto alla produzione di musica hardcore; quella che dovrebbe essere la loro prima produzione, prende il nome di "Fukmaria".
Il modulo è una rivisitazione in chiave hardcore di uno dei tormentoni della scorsa estate, "Maria" di Ricky Martin. Il risultato finale è egregio, mi piacerebbe sapere se l'urlo iniziale è opera loro oppure se l'hanno semplicemente campionato da qualche disco.
Gli altri tre brani sono esperimenti di musica ad alta velocità, pensate che hanno raggiunto (con Dontlike.xm) i 255 BPM e Speed 4 (valori del Fast Tracker), ascoltateli solo se conoscete il genere, potreste rimanere scioccati.
Ultimo protagonista di questo numero è Spine AKA Roberto Benetti di Schio in provincia di

Questo è un ottimo sito per reperire informazioni sull'MPEG3 Layer.

L'immagine realizzata da Spine non è male, ma ha un significato?

Vicenza che, oltre ai consueti moduli, ha allegato delle immagini tridimensionali (che dovreste vedere in queste pagine) e una lettera lunga e ben articolata, in difesa della intramontabile GUS, tanto cara al nostro ADO. Io non posso intervenire nel discorso, non avendo mai avuto modo di provare tale scheda sonora, però il discorso dei moduli lunghi più di un MB lo condivido pienamente. Purtroppo non tutti hanno conoscenze musicali approfondite, ottimizzare gli strumenti utilizzando una wavetable non è proprio un'operazione semplice, anzi.
Ok, l'angolo dei lettori è terminato, direi di iniziare a parlare di cose serie (ma l'avrò mai fatto?).
MPEG Layer 3, meglio conosciuto come MP3, è il nuovo formato di compressione audio più in voga del momento. Perché? Semplice, perché offre un livello di compressione incredibile senza sacrificare la qualità sonora. Lo svantaggio principale del formato MP3 è dato dallo sforzo che deve sostenere il processore al momento di eseguire il file.
Questo perché il file contiene i dati codificati con un algoritmo particolare (non mi sembra sia il caso di addentrarmi nelle specifiche vere e proprie), i quali vengono interpretati in tempo reale dal player. La qualità dei Compact Disc audio è pari a 44100 Hz, 16 bit Stereo, che equivale a dire 75 MegaByte di spazio occupato per una lunghezza di circa 7 minuti. Codificando il file in formato MPEG 3, si riesce a ottenere un file di lunghezza inferiore a 5,5 MB, mantenendo la stessa qualità. Il processore necessario per ottenere un ascolto decente deve essere almeno un Pentium 120, meglio se con 32 MB di RAM.
Voi vi starete chiedendo come si possa fare a realizzare in proprio i file MP3, bene, io vi dico che sul CD allegato dovreste avere trovato l'MP3 Encoder/Decoder e l'EasyMP3.
Il primo non è altro che un semplice programmino DOS per convertire i file WAV in MP3 e viceversa; il secondo è invece una comoda interfaccia per Windows 95 che vi permette di compiere le stesse operazioni con qualche clic del mouse. L'utilizzo di questi programmini è molto semplice, non serve che io vi spieghi per filo e per segno che cosa dobbiate fare, visto che esiste anche un comodo help in linea. Con l'esplosione del fenomeno MP3 su Internet, è nato anche il problema della violazione di copyright, data l'esigua dimensione di suddetti file, non è difficile trovare in rete degli album completi e singoli di ogni genere. Trattando questo formato non ho assolutamente intenzione di addentrarmi in quell'ambito, quelli sono affari vostri.
Nel CD trovate anche il Winamp, il miglior player disponibile, il prossimo mese ne troverete una descrizione dettagliata, unitamente a una versione più aggiornata e potente, ora purtroppo lo spazio sta per finire, non è mai abbastanza.
Spendo queste ultime righe per salutarvi, darvi appuntamento a dicembre, invitandovi a spedirmi quanto più materiale possiate.
Infine un consiglio: tutti quelli di voi che possegono un modem o comunque dispongono di un accesso a Internet, possono spedirmi i moduli via mail all'indirizzo indicato (stefano.gradi@trademedia.it), i tempi per la loro pubblicazione si ridurrebbero drasticamente. Byez!

Questo è un semplice logo in 3D, non ha molto senso, ma vista la scarsità di soggetti disponibili, direi che merita la pubblicazione.

La Mecca del Mod, un ottimo sito commerciale dedicato ai moduli musicali, fateci un giro, ne vale la pena.

Scrivete a:

PC GAME PARADE
MUSIC 4 THE PEOPLE
Viale Espinasse, 93
20156 Milano
E-mail: stefano.gradi@trademedia.it

MP3 in dettaglio

ZOOM IN

Sound Quality	Bandwidth	Mode	Bitrate	Reduction Ratio
"telephone sound"	2.5 kHz	mono	8 kbps (*)	96:1
"better than shortwave"	4.5 kHz	mono	16 kbps	48:1
"better than AM radio"	7.5 kHz	mono	32 kbps	24:1
"similar to FM radio"	11 kHz	stero	56...64 kbps	26...24:1
"near-CD"	15 kHz	stereo	96 kbps	16:1
"CD"	>15 kHz	stereo	112..128kbps	14..12:1

Questa tabellina dovrebbe darvi un'idea dei differenti valori di compressione in rapporto alla qualità sonora; anche se è in inglese, non dovreste avere problemi nel comprendere i vari termini. Come potete vedere, si parte da una qualità telefonica con un rapporto di compressione 96:1 per arrivare alla massima fedeltà con un ragguardevole 12:1.

MAGIX music maker

A CURA DI STEFANO GRADI (STEFANO.GRADI@TRADEMEDIA.IT)

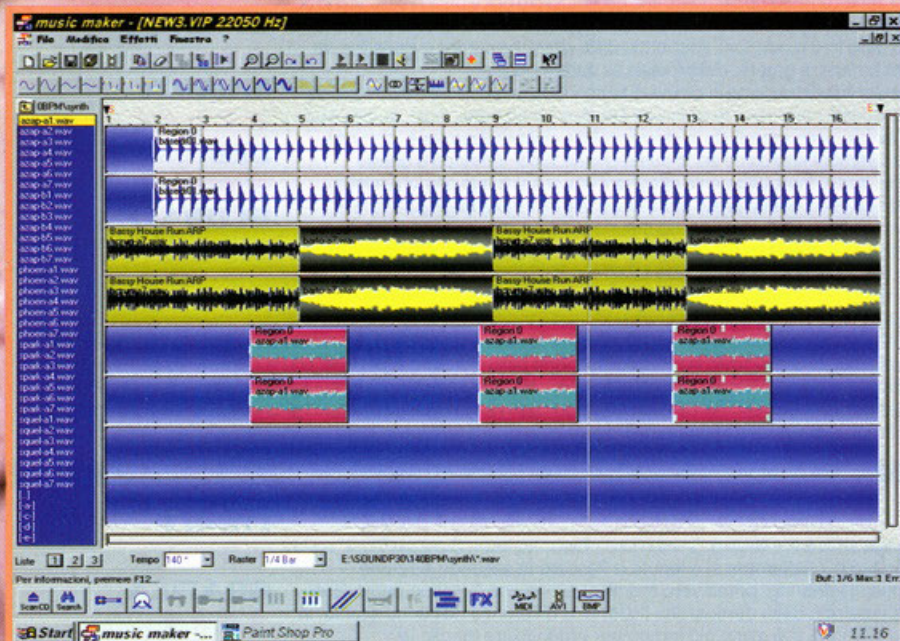
Alcuni mesi fa, vi presentai un ottimo prodotto, tale Magix Music Maker 2.0; il titolo in questione, però, presentava delle limitazioni e alcune lacune. Qualcuno deve essersene accorto e quindi, a breve distanza, ecco la terza versione! Innanzitutto bisogna dire che il tutto è stato ottimizzato per Windows 95/NT e che il codice è ora a 32 bit, con un notevole guadagno in termini di prestazioni.

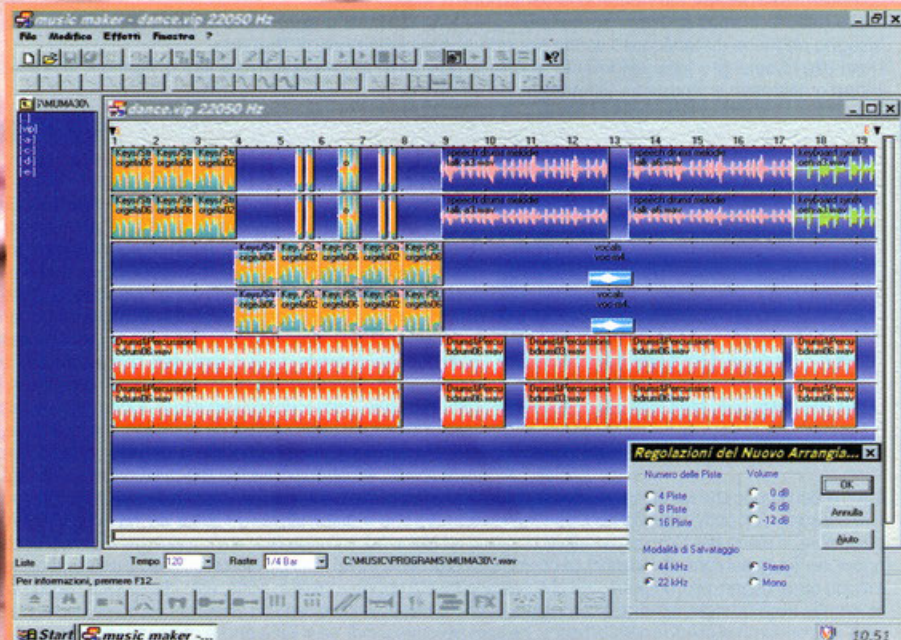
Magix Music Maker 3.0 ha il suo punto di forza nella sua estrema semplicità d'uso: basta avere un mouse ed essere abituati a operare con il classico drag & drop. MMM3 serve a creare musica unendo vari campioni già esistenti; occorre specificare subito che non serve assolutamente conoscere la musica, non bisogna comporre inserendo delle note, basta avere un po' di orecchio musicale e una buona dose di fantasia; i campioni sono già belli pronti. Qualcuno (come me) potrebbe anche storcere il naso, di fronte a questo, chi già strimpella con il computer da un po' di tempo non credo possa necessitare di un programma come questo. Ma vediamo bene come funziona e poi formuleremo un giudizio. Dunque, sulla sinistra si trova una finestrella verticale molto simile a quella di Gestione Risorse che serve per navigare all'interno del vostro computer alla ricerca di file wav da trascinare nella finestrona sulla destra, ma di questo ne parleremo tra poco. I campioni che potete utilizzare risiedono sul secondo CD che trovate nella confezione e sono suddivisi in base alla loro velocità in BPM (100, 120, 140 e 160; indovinate quali ho provato io per primi...) e al loro genere, quindi bass, drum, keyboard, strings, synth e vocal. Non correte quindi il rischio di sbagliarvi, dal momento che, quasi sempre, ogni campione è proposto in sette tonalità diverse. Ascoltare i vari file sonori è molto facile, basta cliccare sul nome desiderato e, istantaneamente, avrà inizio la riproduzione. Un particolare interessante è costituito dalla possibilità di dividere la finestrella in tre più piccole, in modo da avere sempre a portata di mano (o di mouse, se preferite) il contenuto di altrettante directory del vostro sistema. La finestra di destra è invece molto più grande è può essere divisa in quattro, otto, o sedici piste (o canali, se preferite), ognuna delle quali può ospitare un file precedentemente scelto. Inserire i campioni all'interno dei canali è come spostare un file da una directory a un'altra: cliccate, tenete premuto, trascinate nella posizione voluta e allentate la pressione sul tasto del mouse e il gioco è fatto. Una volta che il wav è stato inserito in un canale, verrà rappresentato dalla sua forma d'onda e contraddistinto da un particolare colore. A quel punto si comporterà come una qualsiasi finestra di Windows: può essere spostato, allargato, rimpicciolito, copiato e duplicato. Agendo in senso orizzontale, si influisce sulla durata dello stesso,

L'immagine qui proposta è tratta direttamente dal CD del programma, l'ho inserita perché mi piaceva particolarmente, anche se è un po' irreale a causa degli effetti grafici applicati in seguito.

Questa foto ha il solo scopo di mostrarvi il mixer interno, molto bello esteticamente ed efficace per quanto riguarda la sua funzione.

Musica? Si, per tutti,

grandi e piccini, grassi e magri, bianchi e neri, rossi e gialli, con un unico requisito: la fantasia.

Il mio primo jingle creato con Music Maker 3.0, pochi sample per un risultato a mio parere discreto, chissà che non ve lo ritroviate da qualche parte nel CD.

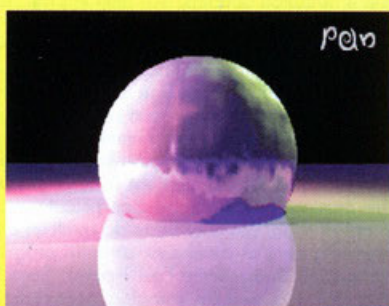
mentre in senso verticale se ne modifica il volume. L'interfaccia grafica è di ottima qualità, intuitiva e lineare, per iniziare a comporre qualcosa non serve immergersi nel manuale d'uso. Una notevole innovazione rispetto alla precedente versione è rappresentata dagli effetti applicabili a ogni singolo campione: echo, riverbero, surround, normalizzazione, distorsione e altri possono modificare in pochi istanti la resa sonora di qualunque forma d'onda. Importante sottolineare come sia possibile effettuare tutte le operazioni in tempo reale, anche mentre il proprio progetto è in fase di esecuzione, i cambiamenti o le aggiunte saranno considerati istantaneamente. Questo è di notevole aiuto per capire al volo se si sta proseguendo nella giusta direzione o se invece è meglio cambiare strada. Mi sono dimenticato di dirvi che le caratteristiche di un nuovo progetto si devono definire all'inizio, decidere se stereo o mono, 22050 Hz o 44100 Hz, i già citati quattro, otto o sedici canali e la riduzione di volume generale (nulla, -6dB o -12dB). Scegliendo stereo, ogni campione occuperà, logicamente, due piste distinte, dimezzando quindi l'effettivo numero di canali; particolare aggirabile in quanto grazie all'opzione di mixaggio, si riducono tutti i canali occupati a due soltanto, naturalmente non sarà più possibile operare variazioni sui singoli, ma soltanto sul mix totale. Chi è interessato a creare applicazioni multimediali sarà contento di sapere che in questa terza versione, Magix Music Maker supporta (oltre ai Wave) file di formato MIDI (creare dei fantastici remix risulterà quindi molto facile), BMP e AVI. Da adesso è infatti possibile creare dei completi videoclip musicali, grazie a particolari funzioni quali sincronizzazione, scaling, bluebox e colorkeying. E' stato aggiunto anche un mixer interno, capace di lavorare su otto tracce, comprendente anche un ottimo equalizzatore a cinque bande (100Hz, 300Hz, 1kHz, 3kHz e 10kHz). Il package comprende anche un eccellente tutorial interpretato da musicisti professionisti una grande quantità di file musicali (oltre 1200 divisi tra Rock/Pop e House/Techno) e video (circa 600). Se questi poi non dovessero bastarvi, sappiate che la Magix mette anche a disposizione diversi CD-ROM pieni fino all'orlo di campioni appartenenti a diversi generi musicali (Trip-Hop, Hip-Hop, Jungle, Soul, Rap, Ambient e altri che ora non vi elenco perché lo spazio a disposizione non è che sia poi molto). Mi sembra ora il caso di esaminare una parte che mi sta molto a cuore, ossia le richieste hardware; queste prevedono un 486, Windows 95 e 16MB di RAM. Io, essendo realista, dico che un Pentium è quantomai necessario, meglio se veloce, 32MB di RAM vi risolveranno parecchi problemi di memoria e una buona scheda audio renderà più pulito il suono. Le prestazioni generali sono ottime, ho provato Magix Music Maker 3.0 sui due computer che posseggo: un Pentium 90 con 16MB di RAM e un Pentium 200 con 64MB di RAM, equipaggiati rispettivamente con una SB16 ASP e una AWE32. Nel primo caso i risultati sono stati discreti, i primi rallentamenti li ho notati quando, con tutte le piste occupate e il brano in esecuzione, ho iniziato ad applicare degli effetti; la seconda prova è invece stata esaltante, tutto è andato alla perfezione. Che dire quindi, vi conviene comprare questo programma? Mah, sicuramente se siete dei principianti in fatto di musica, l'immediatezza e la facilità d'uso rendono Music Maker imperdibile. Gli esperti potrebbero storcere il naso di fronte ai file musicali proposti, che sono piccole combinazioni di suoni già realizzate da qualcun altro. Nulla vieta però di cimentarsi con altri programmi di editing audio come Fast Tracker, Cool Edit o WaveLab e crearsi dei campioni personalizzati da riutilizzare. Il costo del programma dovrebbe essere di 99.000 lire e ogni CD aggiuntivo contenente un migliaio di nuovi suoni dovrebbe costare 39.000 lire.

Questo è il progetto dimostrativo che vi viene mostrato la prima volta che eseguite il programma, beh, i colori sono belli.

Demo, demo, demo, datemeli tutti!!!

A cura di Junta (id@smartcom.com)

Sun Flower

Categoria: Demo - **Gruppo** : Pulse - **Party:** Gravity97 / 2° posto

Cominciamo con il ritorno dei Pulse, uno dei gruppi più noti e prolifici della scena pc negli ultimi anni e che si sono sempre contraddistinti sia per la cura che per la varietà delle loro produzioni, spaziando dalle classiche demos e intros fino ad arrivare a music e graphic disks (presto su queste pagine).
Sun Flower è l'ultima demo in ordine di tempo rilasciata dai Pulse e nonostante l'ottima qualità non è riuscita a vincere il party a cui ha partecipato: questo è un vero peccato, visto soprattutto lo sforzo profuso nella realizzazione...non oso davvero immaginare come sia la demo cha ha vinto! Tornando a questo prodotto, posso tranquillamente affermare che si è di fronte alla loro miglior produzione, a cui hanno preso parte quasi tutti i membri del gruppo, che è formato, per chi non lo sapesse, da ben due sezioni, una polacca e l'altra francese più la presenza del noto musicista norvegese Jogeir. Sun Flower è una demo "a tema", nel senso che si basa su tutta una serie di scene 3d in tema naturale: infatti si possono ammirare splendide ricostruzioni di ambienti esterni in cui troviamo cascate, alberi, fiori e piante carnivore mentre in altre scene si vedono grilli che saltano e api che volano all'interno di una tana di un ragno.
A tutte queste scene fanno poi da contorno le stupefacenti immagini di Lazur, Made e Niko mentre la splendida colonna sonora (è effettivamente il termine più adatto) è affidata a Falcon. Per la parte tecnica Sun Flower richiede una scheda video con il supporto dello standard VESA2 (per chi ne è sprovvisto esiste pur sempre il noto UniVbe) mentre il codice realizzato da Camel e Unreal è stato espressamente ottimizzato per i processori Pentium, facendo largo uso dell'FPU: io ho avuto modo di testare la demo sia su un P100/S3Virge che su un K6166/ET6000 e in entrambi i casi non ho avuto problemi (che forse avranno i possessori di processori 6x86). Dovreste trovare Sun Flower nel CD-ROM di questo stesso numero.

I Feel Like I Could

Categoria: Intro 64k - **Gruppo:** Spinning Kids - **Party:** The Italian Gathering 97/ 4° posto

CODICE ★★★★½
GRAFICA ★★★★
MUSICA ★★★★
DESIGN ★★★½
GLOBALE ★★★★

Lo scorso 6 e 7 Settembre si è tenuta a Pescara la seconda edizione dell'Italian Gathering, prima vera manifestazione con lo scopo primario di riunire i membri della demoscene italiana; a differenza dell'anno scorso, in questa edizione si è avuto più tempo per organizzare meglio le competizioni e quindi, nonostante il tutto si sia svolto dalle 10 di Sabato alle 3 di Domenica, si è respirata l'aria di un vero e proprio party.
Al TIG ha preso parte su tutti i fronti il gruppo degli Spinning Kids, ottenendo ottimi risultati: primi nella demo compo, primi nella multichannel con Dustbin (che fa parte anche di altri gruppi) e, appunto, quarti nella 64k compo.
I Feel Like I Could è un'intro interamente realizzata in raytracing e presenta tutta una serie di scene in cui giochi di luci, nebbia e rifrazioni vengono applicati a oggetti in movimento; Duncan, il motore raytracing ad opera di Pan, ha inoltre la caratteristica di adattare dinamicamente la risoluzione a seconda della potenza del proprio PC in modo tale che l'intro giri costantemente a circa 12fps ad una risoluzione base di 80x50 (quella effettiva è di 320x200), questo poiché gli algoritmi usati sono talmente complessi da richiedere un compromesso per quanto riguarda la risoluzione a video.
Molto bella la musica di Dixan, sopratutto considerando i limiti di spazio che impone un'intro da 64k e degni di nota anche i fonts ad opera di Rio; non bisogna neanche dimenticare il valido apporto al codice da parte di TheGlide.
I Feel Like I Could gira tranquillamente su una larga varietà di processori, dal 486 al Pentium, e richiede il supporto VESA2 per girare a 32,24,16 e 15bpp o altrimenti in 8bpp con dithering.

CNCD vs Orange

Categoria: Demo - **Gruppo:** CNCD e Orange - **Party:** The Gathering 97/ 1° posto

CODICE ★★★★
GRAFICA ★★★★
MUSICA ★★★
DESIGN ★★★
GLOBALE ★★★½

Non c'è ombra di dubbio sul fatto che i CNCD e gli Orange siano due tra i gruppi dell'intera scena che più di tutti si sono fatti notare, sia sul campo Amiga che sul quello PC e proprio dalla loro collaborazione nasce questa demo, vincitrice di uno dei più noti party nordici, il The Gathering: l'edizione 97 che si è svolta nel mese di Marzo è stata caratterizzata da un alto livello delle produzioni in generale, cosa che ben si addice all'importanza e alla fama di una manifestazione di questo livello. Quando ho visto i risultati finali delle competizioni mi sono subito precipitato a scaricare i primi quattro classificati nella demo compo che poi mi sono gustato comodamente a casa: dopo aver visto la quarta, terza e seconda classificata ero veramente elettrizzato vista l'ottima qualità ma...è incredibile, dopo che ho visto CNCD vs Orange sono rimasto deluso, dimenticando il fatto che spesso ai party si vince non tanto con voti di merito, ma quanto con quelli degli amici che votano più il nome del gruppo che sta dietro alla demo che non la demo stessa. A ben vedere questo non à molto giusto, ma è una cosa che può capitare in un party. Intendiamoci, non voglio certo dire che la demo sia poi da buttar via: ha sicuramente un design tutto particolare, in pieno stile Orange con effetti 2d mixati ad altri in 3d, con oggetti in env-mapping e motion blur che ruotano su se stessi mentre in primo piano appaiono figure dai contorni indefiniti. La cosa che sicuramente mi ha fatto più storcere il naso è sicuramente la musica di Dune, molto noto nella scena proprio per il modo quasi bizzarro di comporre, ma che personalmente apprezzo solo in parte, visto che giudico migliori le sue musiche per demos come X14 e Projet XYZ (entrambe degli Orange); il codice è comunque buono (Galvados non è certo un pivellino) così come anche l'aspetto grafico, mentre il design non mi ha convinto del tutto, lasciandomi un po' di amaro in bocca. Un vero peccato quindi, se si tiene anche conto del fatto che questi due gruppi hanno fatto di meglio in passato (Inside dei CNCD ne è un esempio).

A CURA DI ALESSANDRO "ZOLTHARRO" DEBOLEZZA (ZOLTHAR@ZEROCITY.IT)

MICROSOFT A QUATTRO RUOTE

A quanto pare sembra una notizia piuttosto affidabile: Microsoft uscirà a breve sul mercato con un nuovo simulatore, ma questa volta non sarà qualcosa che avrà a che fare con gli aerei (Flight Simulator oramai ha saturato di versioni e di aggiornamenti il mercato), né tantomeno con i big foot (Monster Truck Madness era molto arcade, e di simulazione proprio non aveva nulla): questa volta Microsoft cercherà di soffiare il titolo a quelli della Papyrus tentando di creare LA simulazione di guida per eccellenza, ovvero un nuovo simulatore di Formula Indy. Si chiamerà CART Precision Racing e non promette niente male. Certo non starò qui a elencarvi tutte le "solite cose", nel senso che tutto ciò già visto in giochi di questo genere, tipo settaggio della vettura o customizzazione della strategia di gara sarà possibile anche e soprattutto in questo titolo. Le novità non saranno molte, ma molto precise e settoriali, per accontentare tutti gli amanti di questo genere di simulazioni e in particolari di questa categorie di corse automobilistiche. Connettendosi via Internet per esempio sarà possibile scaricare di volta in volta tutti gli aggiornamenti di tutte le vetture presenti nel gioco, per essere sempre costantemente aggiornati rispetto a quanto succede nella vita reale. E con

questo non intendo solo i settaggi, ma anche le varianti estetiche come la presenza o meno di uno sponsor piuttosto che un altro. Inoltre sarà possibile giocarlo sulla rete Microsoft (Gaming Zone) fino a quattro, con la possibilità di creare campionati e/o tornei salvando tutte le partite. Una scheda 3Dfx per giocare sarà indispensabile: le texture e tutti gli altri effetti utilizzati (Alpha blending + dual-pass rendering) saranno così pesanti che senza la scheda di cui sopra sarà impossibile anche solo farlo partire (i dati parlano, ad esempio, di oltre 1000 poligoni calcolati in tempo reale per ogni singola vettura presente sul circuito). Sarà inoltre ottimizzato per Pentium II e supporterà persino le nuove schede grafiche AGP.
A questo punto mi chiedo: sarà il solito gioco per niente ottimizzato che saprà scattare anche su un processore quad-alpha e che obbligherà gli utenti a "rivisitare" tutto l'hardware per farlo almeno partire?!

UN PO' DI METALLO, CON FURORE...

Si chiama Twisted Metal 2 e probabilmente lo avrete giocato sul Playstation. Ai tempi (non così tanto lontani, in effetti) creò un bell'impatto col pubblico, a causa della sua grande giocabilità. Si trattava di un qualcosa sulla falsa riga di Carmaggedon, solamente che non si poteva schiacciare chi si voleva, l'obbiettivo era di distruggere tutto ciò che si muoveva nel raggio compreso da qualche centimetro fino a +infinito. Per fare questo avevate una caterva di armi a disposizione, e la libertà d'azione era totale, proprio come in Carmageddon.

Adesso i SingleTrac lo stanno "teleconvergendo" sul PC e a loro detta la versione che fu per Play sarà pressoché un giochino da bambini rispetto a questa. Innanzi tutto sfrutterà la 3Dfx (e chi ormai non lo fa?). Poi avrà in dotazione risoluzioni maggiori e frame rate più alto (cose che con la tanto decantata console ancora non è possibile fare, né mai probabilmente lo sarà), le esplosioni e le deflagrazioni sono state tutte quante rifatte e ristudiate per dare un maggiore impatto di profondità (o di vicinanza, a seconda di dove si manifestino) e stavolta sarà pure possibile giocarlo in rete, per rendere ulteriormente complesso e imprevedibile l'intero gioco. Ma come è 'sta storia che da quando c'è la 3Dfx ci sono una caterva di giochi presi pari pari dalle console più diffusi e trasportati su PC?! Carenza di idee o puro e semplice business?!

ACCLAIM PERDE

Le azioni e gli archivi dell'Acclaim sono in costante perdita sul mercato internazionale.
Un'intervista effettuata ai dirigenti della nota software house non rilasciano molte informazioni, ma a quanto pare il "potere" guadagnato col passare degli anni si sta perdendo lentamente, con un'accelerazione costante e preoccupante che solo in questo ultimissimo periodo ha preso una piega quasi letale.
Molti volti noti se ne stanno già andando, i magazzini sono ancora ric-

BOOM

E' il termine corretto, l'unico che posso utilizzare per descrivere quello che sta succedendo al mercato dei videogiochi, non solo in Italia, ma in tutto il mondo, Europa in genere in prima fila. Il videogiochi stanno iniziando a diventare una specie vera e propria di forma di investimento, con proprie azioni bancarie (legate alle software house ovviamente) un po' come è successo con Microsoft: questo a causa dell'enorme diffusione dei personal computer oramai presenti quasi in ogni famiglia con una ratio di un PC ogni due/tre famiglie.
Ovvio che dove c'è un PC ci sia il desiderio di sperimentare cose nuove e quale è il mondo in costante sviluppo che più sa attrarre se non proprio quello dei videogame? Ecco che quindi la tipica famiglia campione inizia a comperare l'educativo per il proprio figlioletto. Ma poi il fratello più grande vede Tomb Raider in vetrina e subito scatta l'acquisto. Il padre, vedendo cosa è capace di fare Lara Croft si documenta e scopre che potrebbe virtualmente guidare una formula uno e dopo pochi giorni Formula One Grand Prix II con tanto di volante e pedaliera fa bella mostra di sé sugli scaffali di casa. E la mamma certo non è da meno, così inizia a cercare su Internet qualche ricetta per stupire. Per farla breve, entro il duemila il mercato dell'home computing raggiungerà quota 2.5 bilioni (con la B di babbuino) di dollari, una cifra quasi mai vista in un solo campo di investimento.

OBBIETTIVI DI STOFFA

Diesel e Psygnosis uniti per incrementare le vendite. Come?! Allora, sta per uscire G-Police, uno dei più bei giochi misto arcade/simulatore/spara-spara mai usciti di recente e per incrementare la campa-

chi di prodotti mai venduti e il capitale sociale e in netta discesa: a quanto pare sono proprio guai grossi. Cosa ne sarà della software house creatrice della saga di Mortal Kombat!?!

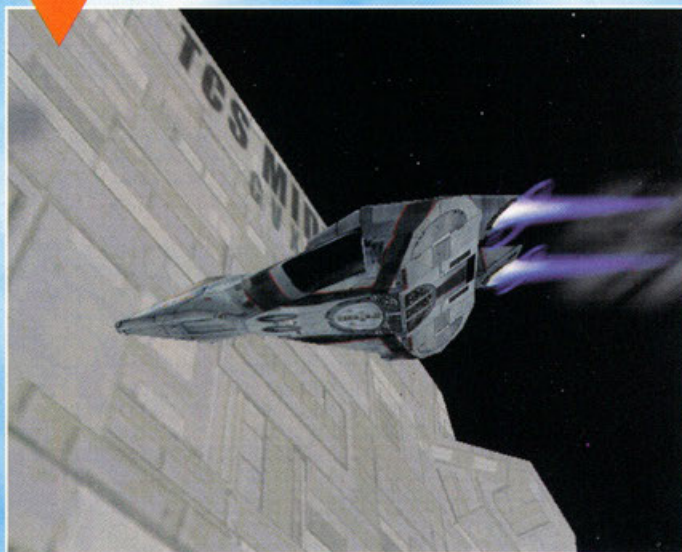
EIDOS PROSEGUE IL SUO DECOLLO

Mentre l'Acclaim perde drasticamente terreno, la Eidos si fa sempre più grande. Forte dei sui recentissimi successi, dei quali menziono esclusivamente per motivi di spazio i due Tomb Raider e ovviamente la protagonista di questa bisaga Lara Croft, Eidos ha "acquistato" un nuovo team di sviluppatori, i Clockwork, nati da una scissione del team della Microprose (non c'entra nulla con lo staff di Geoff Crammond, non pensiate male).
Le giovani menti non hanno praticamente prodotto nulla, sebbene abbiano partecipato a parecchi progetti: stanno già lavorando a un particolare titolo, affidatogli dalle menti della Eidos poiché ritenuti i migliori in questo campo di giochi.
Adesso, però, non chiedetemi di più, perché purtroppo le cartelle stampa non rilasciano nessun altra notizia, se non che il gioco in questione è al momento solo un "concetto" ancora completamente da instradare e attualmente top secret (in passato è già successo che la divulgazione di troppe notizie avesse dato il via allo sviluppo in tempo reale di cloni su cloni, che poi si sono rivelati più invitanti del progetto originale). Si vedrà...

GTI SI COMPRA TUTTO

Non è affatto una cosa da sottovalutare in questo periodo ricco di cambiamenti. Se è vero che forse la Virgin verrà venduta nel giro di pochi mesi, a quanto pare adesso è la Microprose a finire sul carniere, e GTI non ci ha pensato due volte. L'acquisto ufficiale corrisponde a qualche giorno fa: la GT Interactive è la seconda di sempre dopo l'Electronic Arts in termini monetari di vendite e investimenti e certo la Microprose non era di molto inferiore a questi due colossi.
Lo so cosa state pensando: come mai c'è sempre questo via vai incredibile tra varie software house, con spostamenti bancari dell'ordine delle centinaia di milioni di dollari?! Il mercato videoludico è così saturo e instabile?! In effetti sì. Dovete infatti sapere che le fluttuazioni economiche di un titolo possono farsi sentire a lungo andare, e sono pochi quei titoli che sbancano il lunario ancora prima di uscire.
E, purtroppo, per produrre un gioco bisogna ormai investire parecchio e capita, talvolta (ultimamente molto spesso), che i ritorni economici siano così posticipati che per tutto un periodo di tempo (più o meno lungo) la software house è in costante perdita. La GTI, tra le altre cose, ha investito 15 milioni di dollari in un altro team di sviluppatori, ovvero i SingleTrac, acquistati di recente. Stiamo andando forse verso la "brand universale" e all'annullamento della fantomatica "possibilità di scelta" che spinge il mercato a migliorarsi?

SÌ AL MULTIPLYER PER WING COMMANDER

La Electronic Arts ha deciso: Wing Commander Prophecy non poteva non uscire senza il supporto per il multiplayer: troppe le versioni ormai programmate che non lo supportavano e oramai Internet è troppo vicino a tutti quanti per non rendere l'opzione attiva. Dopo una riunione di gruppo col team di sviluppo quindi il multiplayer è stato definitivamente "schedulato" come una caratteristica inscindibile dal prodotto finito, così ora i programmatori stanno già lavorando sui protocolli di rete (IPX per le LAN e TCP/IP per Internet) e sulle funzionalità di una connessione remota tra due computer dotati di modem, per fare in modo che il gioco non scatti e sia altamente giocabile anche da più utenti. Ed ecco che entra in ballo l'ottimizzazione del codice per sopperire anche alla presenza di altre persone nello screenplay. Per farla in breve, con Wing Commander Prophecy sarà possibile giocare in due via modem o con la connessione seriale o in più giocatori attraverso una rete locale o su Internet. E speriamo che non sia lento come Quake!

SCHEDE VIDEO SEMPRE PIÙ ACCELERATE

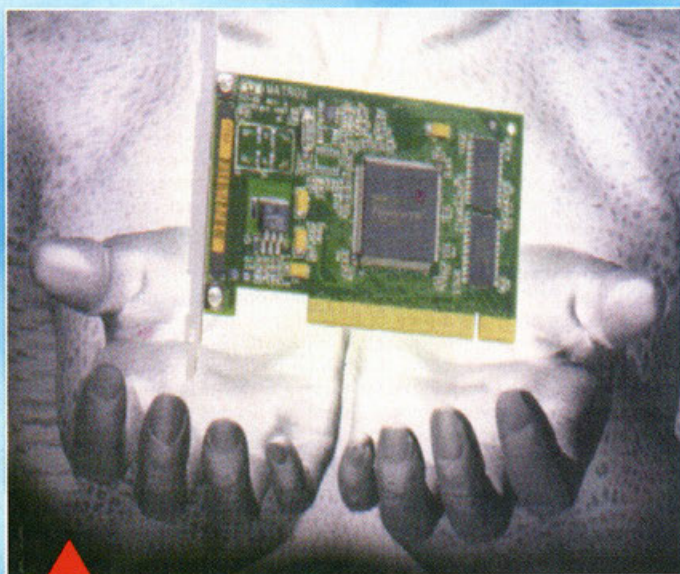
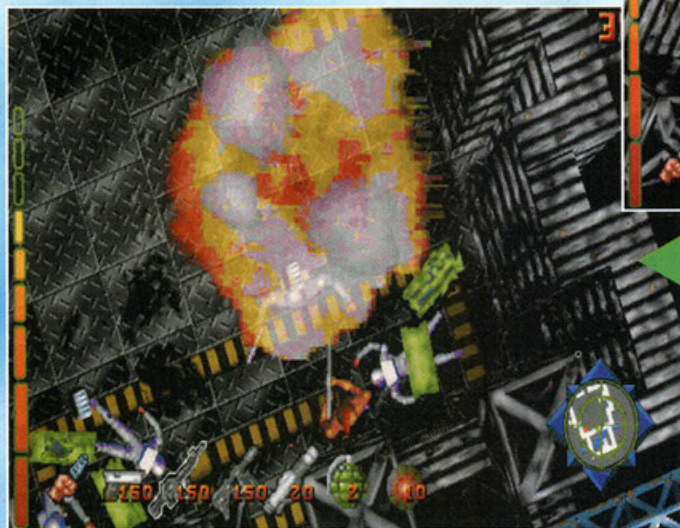
Ammettetelo, oramai se non si ha una buona scheda video più una altrettanto spettacolare scheda accelerata si finisce col non potere mai godersi appieno i giochi appena usciti.
Così come è altrettanto vero che alla fin fine si finisce sempre con lo spendere una caterva di soldi solo per avere un "impianto" video così accelerato da fare paura a tutto il mondo delle console, o perfino dei Macintosh, che nel campo della grafica sono sempre stati più "esperti".
Ebbene, le hardware house lo sanno e si stanno sparando tutte quante alla conquista dello standard, e purtroppo per noi, sapere chi vincerà non è mai facile.
Se siete venuti a Smau di sicuro vi sarete resi conto come schede come la

gna pubblicitaria i distributori dei Lemmings hanno deciso di fare stampare una caterva di magliette, giubbotti, felpe e altra maglieria di questo genere a Diesel, mica pizza e fichi. Diesel dal canto suo ha colto la palla al balzo e, sapendo di come il mercato videoludico sia in grosso sviluppo e di quanto i videogame attirino i giovani, ha preso un accordo con Sony e Psygnosis, dal quale è scaturita una bella iniziativa, ovvero il piazzamento di tutta una serie di console nei centri di diffusione Diesel più grossi sparsi un tutto il globo. Beh, le idee proprio non mancano direi...

ANCHE L'ITALIA TRA I GRANDI

La catena di negozi Newel è entrata a fare parte dei più grossi centri di smistamento di periferiche informatiche riconosciuto in tutta Europa. Le vendite, soprattutto (e io direi quasi esclusivamente) legate al mondo delle console, hanno toccato vette così alte da declassare anche le più grosse catene di vendita inglesi. Insomma, qualche bel primato positivo spetta anche a noi ogni tanto, o no?!

GIOCHI A BASSO COSTO

Non se se ci avete fatto caso, però ormai da un po' di tempo esistono in commercio delle vere e proprie collezioni di must che, siccome non più recentissimi, vengono venduti a prezzi modici e molto abbordabili. Il bello è che ovviamente contengono anche il manuale e sono esattamente quei titoli che facevano furore qualche anno o qualche mese fa, solo che costano un terzo del prezzo, talvolta molto meno. Volete un consiglio?! Guardatevi attorno e provate a dare un'occhiata alla White Label e soprattutto alle recentissime Doubles della Virgin, alle Collane della Leader o della CTO, alle 3+1 della Prism, alla Gold Reserve della CentreSoft

Matrox Mistique o Millennium facessero capolino ovunque, o di come schede accelerate (vedi 3Dfx) fossero montate ovunque si volesse mettere in bella mostra la potenza di questo o quel prodotto. Beh, adesso di schede accelerate ce ne sono proprio tante. Matrox ad esempio ha lanciato ufficialmente (ora la potete trovare in vendita) la M3D, una alternativa al chipset Voodoo.
Questa scheda sfrutta le potenzialità del Power VR e le sue prestazioni sono ottime: ma le software house che oramai si sono spinte obbligatoriamente verso la 3Dfx si metteranno a sviluppare anche per questo chip. La risposta non è facile, l'unica constatazione oggettiva che possiamo fare è che i titoli cominciano a far capolino (vedi Ultim@te Race e Resident Evil). Passando invece alla Number Nine, pare che ci sia già da sof-fermarsi sull'AGP (Accelerated Graphic Port) con la nuova Revolution 3D, una scheda grafica di nuova concezione con un cuore a 128 bit e un engine di setup 3D da 650 MFLOPS, una manna per le Direct 3D e le OpenGL, in pratica una scheda capace di muovere qualche cosa come 1.6 giga al secondo.
Ma ovviamente l'ambiente AGP è ancora troppo lontano, infatti Creative ha ben pensato di accantonare la 3D Blaster per dar sfogo alla Graphic Blaster Eclipse, una signora dotata di RAMDAC a 230mhz con le potenzialità estreme di risoluzione fino a 1600x1200 a 30 fps, senza nemmeno contare i 4 Mb di RAM con una RDRAM da 500mhz. E se non lo aveste capito, questa non è una scheda plugin stile 3Dfx, ma una scheda grafica accelerata vera e proprio col supporto per il 3D incorporato nelle sue viscere.
Tutto questo mentre la Hercules annuncia il progetto finito della sua nuova Thriller 3D, l'unica scheda video che potrà supportare anche occhiali tridimensionali. Volevate comprare una scheda video nuova?! Fossi in voi aspetterei, giusto per vedere gli sviluppi del mercato.

PROGETTO PARADISO

No, potete anche rilassarvi, non sto affatto per parlarvi di una nuova plausibile canzone di Grignani, bensì di un gioco nuovo nuovo, del quale non so praticamente niente. Nel senso: il press-pack giunto in redazione conteneva tre dischetti con delle immagini del gioco senza nessuna documentazione allegata.
Così mi sono messo alla ricerca su Internet per trovare qualche notizia in proposito, ma il risultato finale non è stato certo uno dei migliori e un po' sono deluso. Comunque qualche dato ce l'ho, altrimenti non avrebbe senso scrivere questo trafiletto. Innanzi tutto si Chiamerà Project Paradise e sarà sviluppato dagli Alternative Software, una casa tanto sconosciuta quanto efficiente nel suo lavoro.
I volti che ne fanno parte infatti sono tutte vecchie conoscenze di disparate software house molto più rinomate e conosciute, insieme per creare qualcosa di diverso, di alternativo per l'appunto. E questo Project Paradise è la loro prima fatica. Si tratta di uno spara-spara con visuale Top-Down dove l'azione la farà da padrona.
Semplicemente ambientato in un futuro relativamente lontano, dovrete fare fuori tutti gli alieni invasori che stanno cercando di conquistare la vostra tranquillità di sempre. Potrete giocare in team da tre personaggi ciascuno e avrete una vasta gamma di armi, le quali produrranno esplosioni diverse tra di loro a seconda dei proiettile utilizzato. In tutto potrete scegliere tra 6 personaggi, con caratteristiche differenti (tipo Mago, Guerriero, Ladro per intenderci) tra loro. Pare ci sarà un bel po' d'azione, ma quando non so dirvelo...

(MindScape) o alle Replay della GT: sono sicuro che non ne rimarrete affatto delusi, soprattutto perché troverete titoli famosi, come Monkey Island I e II, Indiana Jones & The Fate Of Atlantis, Quake, Death Rally, Hexen, Formula One Grand Prix, Rebel Assault I e II e chi ne ha più ne metta. Insomma, se avete voglia di giocare spendendo poco, questa credo proprio sia la scelta giusta.

ALL'UNIVERSITÀ PER GIOCARE

Siete anche liberi di non credere a quanto state per leggere, ma vi assicuro che è una notizia ampiamente documentata che potrebbe persino interessarvi.
Si tratta di una Laurea sui divertimenti elettronici e virtuali, che praticamente consiste nello sviluppo vero e proprio di videogame o programmi a essi correlati. La Laurea in questione è già riconosciuta su tutto il territorio europeo e l'iniziativa è partita da Londra, dall'università Dundee dove, a presidiare il primo corso, è intervenuto un grande dei videogiochi, ovvero David Jones, il programmatore capo dei DMA Design, il quale ha spiegato ai 40 alunni iscrittisi (provenienti da un ogni parte del mondo, Malesia, Cina, Korea del Sud e Pakistan compresi tanto per intenderci) di come il mondo dei videogame sia pronto a dare soddisfazioni infinite e come sia capace di spezzare le gambe a chi non crede veramente in quello che sta facendo.
Gli alunni impareranno a utilizzare potenti tool di sviluppo 3D in particolari laboratori allestiti dal centro universitario (che ha investito circa 85 mila sterline in tutto il progetto) e l'attestato finale li dichiarerà esperti del settore.
Se tutto va bene arriverà anche qua in Italia...

DANGER REPORTAGE

A CURA DI STEFANO "BOM" PETRULLO (PCGAME@MAIL.VIVA.IT)

Beffardo alla partenza dei test di guida, notate la pallina posta dentro l'insalatiera attaccata sul cofano. Niente male no? Peccato per la carrozzeria della macchina, un filo "trascurata".

Un esimio concorrente in pieno svolgimento della corsa a slalom con "pallina annessa". Inutile dire che io sono stato più bravo di lui (e che lui scriverà la stessa didascalia sulla sua rivista!).

Un giorno di ordinaria follia...

Un viaggio inaspettato, un'esperienza sinceramente indimenticabile per un gioco sbucato fuori dal nulla, ma molto promettente...

La Codemasters è sempre stata una software house abbastanza strana, mesi di silenzio, un titolo che esce fuori dal nulla e fa sfaceli, il ritorno della quiete (Micromachines V3 non vi dice nulla?).
Dopo questo doveroso (ed ennesimo) reportage troverete, infatti, un work in progress di un nuovo gioco di corsa che entra direttamente in concorrenza con International Rally Championship e con Screamer Rally: utilizzando il privilegio dittatoriale che la mia posizione mi permette di esercitare ho pensato di affidare la stesura dell'articolo in questione al buon Stefano Gradi, mentre io mi occuperò di narrarvi l'ennesima (e decisamente fantozziana) visita nel Regno Unito.

Linate, casa dolce casa

Dopo aver ricevuto un formale invito dalla Codemasters per assistere alla presentazione di Toca Touring Championship mi preparo psicologicamente ad affrontare l'ennesimo viaggio: la presentazione in questione avrebbe avuto luogo sul circuito di Brands Hatch assieme ai migliori piloti della Nigel Mansell Driving School che ci avrebbero permesso di correre su delle fantastiche monoposto e delle dignitosissime BMW 318.
Con buona pace del Lele (appassionatissimo di automobilismo) mi dirigo, il giorno della partenza, a Linate: ritiro i biglietti assieme agli altri giornalisti e noto come il posto a sedere sull'aereo abbia una numerazione decisamente bassa. Nel nostro subconscio prende forma l'idea della Business Class, volare in prima classe non capita spessissimo, ma certamente non dispiace (visto che anche il cibo risulta quasi decente e le hostess sono generalmente più gentili e carine del solito; probabilmente, ma non ne sono sicuro, è una cosa compresa nel prezzo del biglietto aereo... indagherò).
Tralascio la solita patetica scena di cinque giornalisti italiani al check-in: quattro passano senza colpo ferire ai controlli, uno no, viene fermato e i suoi dati verificati al terminale (ebbene sì. Mi sto rendendo conto, mese dopo mese, che la mia faccia s'imbruttisce sempre di più con il passare del tempo; se poi teniamo conto che già normalmente non è proprio come quella di Raul Bova...).

Nel blu dipinto di blu

La semidelusione arriva quando saliamo sull'aereo; scopriamo, infatti, che il nostro posto a sedere corrisponde alla prima fila della classe normale. Beffati in maniera crudele non tanto perché in seconda classe (non ho certo esigenze di primadonna), quanto perché mentre noi attendevamo come dei cammelli qualcosa per dissetarci i signori in prima classe bevevano champagne in bicchieri di cristallo e non acqua distillata in bicchieri dalle plastiche fattezze, il viaggio comincia su -probabilmente- l'aereo più piccolo dell'intera flotta della British Airways.

Sapete chi è il signore in piedi? Uno dei fratelli Darling, fondatori e proprietari della Codemasters (chi si ricorda BMX Simulator?).

Atterriamo!!!

Infatti, è normale, dopo aver volato si atterra sempre: forma, posizione e circostanza (nonché luogo) sono poi delegati alla divina provvidenza la quale, comunque, anche questa volta ha deciso che il sottoscritto era ancora troppo giovane per essere posto "fuori servizio".
Dopo aver ingurgitato la sbobba inglese di rito della British Airways (che qualcuno ha ancora il coraggio di chiamare cibo!) il Fokker sul quale eravamo imbarcati posa il pancino sulla pista.

La monoposto in tutto il suo splendore, sembra piccolina, ma dovreste salirci per capire che potenza è capace di sprigionare. Lo sponsor poi lo avete visto? DHL...

Una monoposto impegnata in una curva. Chissà chi sta guidando. Bah, l'importante è comunque che la "freccia rossa" sia in pista e non fuori...

Scendiamo e cerchiamo il tizio che doveva venirci ad accogliere all'aereoporto: 45 minuti d'attesa e una spagnola di 65 anni che non parlava inglese dopo, il nostro ometto arriva con una flemma indescrivibile a parole. Lo riconosciamo subito, doveva essere lui, era la persona adatta per un gruppo di giornalisti come noi (ogni ulteriore disquisizione mi sembra inutile!).
Saliamo felici e contenti su uno scassatissimo van che ci accompagna al nostro albergo.

Verde Foresta!

Durante l'ora di viaggio verso l'albergo cominciamo a pensare a che cosa potevamo organizzare la sera: un giro a Londra, un salto in un pub. Tutto, ma veramente tutto quello che si poteva fare per non pensare che, alla fine, eravamo in Inghilterra per lavoro. I nostri progetti non avevano però tenuto conto che Brands Hatch non è proprio alle porte di Londra...
Arrivati in albergo c'interessiamo per avere le nostre camere e... provate a indovinare? Ne mancava una! E indovinate quale? La mia!
Dopo aver spiegato alla gentilissima receptionist che, dopotutto, dormire per strada in un paese straniero non avrebbe certo sortito una buona pubblicità all'albergo, riesco a ottenere la mia camera: bella, spaziosa, ma con un "beholder" volante nel bagno! Dovete sapere, infatti, che il sottoscritto ha paura di pochissime cose: una di quelle sono gli insetti (in special modo i ragni). Pensate quindi alla mia felicità quando, stanco e distrutto dal viaggio (potete dire quello che volete, ma volare in aereo è tutto tranne che rilassante e indolore!), apro la porta del bagno ritrovandomi davanti una gigantesca zanzara (e quando dico gigantesca vi assicuro, gigantesca) che mi preclude dall'assolvere le mie attività di spurgo corporale e purificazione endemica...
Alla fine decido di eseguire un volo carpiato direttamente sul letto in attesa della cena, in seguito alla quale la solita compilation di birre ha portato tutti a un livello di sincerità empirica invidiabile (sapete come si dice, "in vino veritas").

Uscita da una curva, una delle BMW 318 sfeccia in accelerazione. Le foto purtroppo non rendono il senso di dinamicità. Sareste dovuti essere presenti...

Brands Hatch

Il circuito, un'esperienza irripetibile, correre a velocità assurde su un percorso fatto apposta per spingere una vettura al massimo delle proprie potenzialità: dopo un breakfast "all'inglese" arriviamo sul tracciato, mezz'ora di teoria da parte dei piloti della "Nigel Mansell Driving School" e poi sono arrivate le prove pratiche.
Gli italiani in genere, si sa, non sono considerati delle tartarughe al volante, ma a Londra tutti guidano a destra, per cui ci siamo trovati fortemente penalizzati.
La prima prova che abbiamo dovuto affrontare, a bordo di una Fiesta XR2, è stata il classico slalom tra i birilli. Devo ammetterlo, tutti i giornalisti tricolore si sono comportati bene, a parte qualche piccola difficoltà nella retromarcia (il sottoscritto ha tirato giù un birillo in maniera quantomeno "crudele").
La seconda prova era uguale identica alla prima, eccezion fatta per la presenza di una pallina posta all'interno di una specie d'insalatiera incastonata nel cofano: lo scopo era di non farla cadere portando a termine il percorso nel più breve tempo possibile.
Con molto orgoglio sono contento di dire che ce l'ho fatta senza problemi (tenuto poi conto che il mio nome era il primo della lista, per cui, da perfetto Fantozzi, ero il primo a dover eseguire tutte le prove...).
La prima prova "seria" è stata però quella bordo di un BMW 318 sparato sul circuito assieme a tutti gli altri partecipanti alla presentazione (circa 50 persone!): ora, non so voi, personalmente con la mia Honda Civic mi destreggio abilmente per tutti gli anfratti più infidi di Milano e hinterland, ma andare su circuito non c'entra proprio nulla.
Il primo giro è stato modello "lumaca stanca", ma già al secondo mi sono lanciato in un paio di virtuosismi che non sono piaciuti moltissimo al mio istruttore. Proprio lui, dopo la mia performance, mi ha sostituito alla guida con effetti a dir poco devastanti: vi dico solamente che una mia esclamazione in perfetto italiano (non riportabile sulle pagine di questa rivista) in uscita da una curva a una velocità abominevole e al limite del cordolo ha fatto esclamare al pilota "tranquillo, lo faccio sempre". Il bello è stato il tono con cui me l'ha detto: come se stesse sorseggiando del nettare d'uva sdraiato al sole della Grecia! E intanto la macchina correva... Dopo aver ottenuto un punteggio tutto sommato dignitoso arriva il momento delle monoposto: primo giro da lumaca come al solito, fermata ai box a causa della velocità discretamente lenta, partenza alla Schumi per poi cominciare davvero a sentire l'ebbrezza della velocità superando anche qualcuno più imbecille di me...
Sentivo l'asfalto che bruciava sotto l'abitacolo (opportunatamente taroccato a causa della "bassezza" del sottoscritto), la macchina che mi chiedeva potenza, la limitazione dei 4000 giri da non superare per motivi di sicurezza (praticamente ho sfruttato sì e no il 35% delle potenzialità della vettura), l'ebrezza di superare qualcun'altro senza aver paura di essere fermato da un vigile nascosto a fare la pipì dietro un albero, la "presa confidenza" con la teoria delle traiettorie (un assurdo teorema che, se applicato alla lettera, permette praticamente di affrontare le curve con una scia il più vicino possibile alla linea retta; di contro se non si capisce il meccanismo balistico ci si trova contro un muro, ma questi sono solo dettagli). Poi, tutto d'un tratto vengo richiamato ai box, la mia esperienza è finita, il mio futuro da pilota estinto sul nascere, il lavoro che di nuovo incombe, la presentazione di Toca con una gara sul medesimo circuito (per farci capire come, effettivamente, il tutto sia stato ricreato perfettamente), birre e cibo, taxi e aereoporto... Grazie Codemasters!

Ed ecco il mastino che ci ha tenuti incollati alla sedia per mezz'ora spiegandoci tutti i segreti per salire e scendere da un'auto tutti d'un pezzo.

A CURA DI STEFANO GRADI (STEFANO.GRADI@TRADEMEDIA.IT)

Automobili che passione!

Perché il BDM viene invitato in Inghilterra, **a pilotare una BMW** sul circuito di Brands Hatch **e io rimango qui a scrivere l'articolo** sul videogioco presentato in quell'occasione?

Il dettaglio grafico delle vetture sembra essere altissimo, oltretutto sono quelle che hanno partecipato alla stagione 1997...

Notate il realistico effetto delle luci delle automobili: si riflettono sull'asfalto bagnato e creano un piccolo alone; non ho mai visto niente di simile.

La visuale interna è quella che io reputo migliore per tutti i giochi di guida, il controllo sulla vettura è immediato.

Ragazzi, proprio non riesco a capacitarmene, mi ritrovo a parlarvi di una simulazione automobilistica (cosa che non mi dispiace affatto, anzi) dopo che l'amato (?!?) caporedattore di PC Game Parade ha fatto finta di essere un pilota (beh, tu normalmente fai finta di essere un playboy con scarsi risultati, vedete voi cos'è meglio... NdBDM). Quantomeno avrebbe dovuto scrivere lui queste pagine senza scaricare il lavoro pesante sulle spalle di noi poveri redattori, oppressi da moli di lavoro esorbitanti da svolgere a orari improponibili per qualsiasi essere vivente (beh, ora il ragazzino sta esagerando, il mese prossimo ti becchi la recensione del gioco più ciofeca che c'è... NdBDM). Questo è quello che ho pensato non appena ho ricevuto la cartella stampa e la beta (in fase molto primitiva) di TOCA Touring Car Championship della Codemasters (amichevolmente chiamato TOCA, con un titolo così lungo si rischia di esaurire lo spazio disponibile in pochissimo tempo). Una volta arrivato a casa, installato il gioco, collegato il volantino e aver percorso un paio di giri al volante di una risplendente e abbagliante Audi A4 (rigorosamente in assetto sportivo, con tanto di alettoni e minigonne laterali), ho cambiato totalmente umore, la mia passione per le simulazioni automobilistiche è stata risvegliata per l'ennesima volta. Penso che tutti voi abbiate sentito parlare dei vari campionati nazionali di Superturismo (Inglese, Italiano e Tedesco, in rigoroso ordine alfabetico, non certo di importanza), una serie di gare disputate da automobili di serie, naturalmente elaborate per l'occasione. TOCA simula il RAC AutoTrader British Touring Car Championship, volgarmente chiamato campionato inglese di superturismo, quindi tutte le piste (Silverstone, Donington, Thruxton, Brands Hatch, Oulton Park, Croft, Knockhill e Snetterton), modellate secondo i dati della Ordnance Survey, e tutte le auto (Honda Accord, Audi A4, Vauxhall Vectra, Volvo S40,

Se andate addosso a qualcuno, oppure se un avversario vi tampona, ne noterete le conseguenze sulla carrozzeria.

TOCA Touring Car Championship

 21 Novembre 1997(sperem!)

 Windows 95

 Simulatore di guida

 Codemasters

HALIFAX

POTREBBE ESSERE

- Graficamente sbalorditivo, grazie al supporto delle schede 3D
- Fedele, sono contemplati tutti i team dell'ultima stagione.
- Veloce, garanzia di successo in abbinamento con la qualità grafica.

OPPURE

- Difficile da recepire dai non appassionati di superturismo.
- Esoso in termini di hardware.
- Possedere un modello di guida non perfetto.

Ford Mondeo, Nissan Primera, Peugeot 406 e Renault Laguna) della stagione attualmente in corso. Inutile dire che la parte grafica, almeno a prima vista, sembra essere il particolare più curato: migliaia di poligoni renderizzati, automobili e tracciati riprodotti fedelmente, effetti di luce e di trasparenza assolutamente realistici e altre piccole diavolerie permesse dal supporto per le schede 3D. Per darvi un'idea della mole grafica presente, vi faccio conoscere la configurazione necessaria per far funzionare la prima versione pervenuta in redazione: Pentium II e scheda 3Dfx. Quella era una versione ibrida, per niente ottimizzata, ora siamo in possesso di una copia funzionante su di un Pentium 166, sempre accompagnato da una Monster 3D o da una Righteouse 3D. Sul mio (ormai misero, a quanto pare) Pentium 200 con Monster 3D e 64 MB di RAM, non ho riscontrato il benché minimo rallentamento, quindi bisogna credere ai programmatori quando affermano che la versione finale sarà giocabile a partire da un Pentium 120 "liscio"; d'altra parte sono ancora presenti numerosi bug, il lavoro non è ancora finito e il processo di ottimizzazione non è stato completato. Vediamo però qualcuna delle caratteristiche che avrà questo titolo: innanzitutto comportamento realistico delle vetture (vi ricordo che sarà una simulazione, non un arcade), con tanto di sospensioni indipendenti, influenza della trasmissione (anteriore, posteriore o integrale), usura delle parti meccaniche e effettive conseguenze (visibili e interne) di incidenti, testacoda ed escursioni sull'erba o sulla sabbia. Non bisogna poi dimenticare la variabilità delle condizioni atmosferiche, vi potrà infatti capitare di gareggiare con la pioggia, con la nebbia, con la neve e nel bel mezzo di una tempesta (sì, una delle opzioni per il tempo atmosferico è proprio "storm"). Le visuali disponibili per la guida saranno cinque, tre esterne e due interne, con diversi gradi di zoom; il replay, invece, prevederà numerosi punti di vista aggiuntivi per ricreare l'atmosfera di una corsa vista alla televisione. La parte sonora è invece composta da effetti digitalizzati direttamente dai circuiti e da commenti pre e dopo-gara da parte di Tiff Needell, evidentemente un famoso giornalista inglese. Grande cura è stata riposta anche nella modalità multiplayer, pensate che si potrà giocare anche in quattro sullo stesso computer, grazie a uno split-screen a croce e in un massimo di otto via network IPX. Le caratteristiche tecniche prevedono quindi, come minimo, un Pentium 120, un buon quantitativo di RAM e una scheda grafica compatibile allo standard Direct3D.

Spenderò queste ultime righe a mia disposizione per descrivervi le impressioni avute giocando alla beta che, vi ricordo, era ancora lontana dalla versione finale e comprendeva soltanto due auto e due circuiti. Molto probabilmente TOCA sarà un videogioco che lascerà il segno, la velocità con la quale si muovono i numerosi poligoni che compongono le vetture e i tracciati è più che soddisfacente. Se poi pensiamo che siamo molto vicini a un livello di dettaglio fotorealistico, possiamo iniziare ad attenderne con impazienza l'uscita. Come ben sapete, però, una bella grafica non vuol dire che un gioco sia bello, i fattori che ne determinano il successo sono altri; in questo caso realismo della simulazione e giocabilità. Devo dire che le prime impressioni sono più che favorevoli, il comportamento delle automobili sembra realistico, le leggi fisiche sembrano ben applicate. Gareggiare contro le altre quindici vetture in gara (vi ricordo che ogni team ne schiera due) si è rivelato divertente,
l'intelligenza artificiale dei mezzi controllati dal computer sembra essere molto alta, non vi sarà possibile vincere le gare buttando fuori strada gli avversari, dovrete imparare a sorpassarli nei punti giusti e al momento giusto. Vi saluto ricordandovi che questo è un semplice Work In Progress, che la versione provata non era definitiva e quindi dovrete attendere la recensione sulla versione finale per avere un giudizio completo.

Gli incidenti e le manovre spettacolari sono una delle peculiarità delle gare di Superturismo, e quindi anche di TOCA.

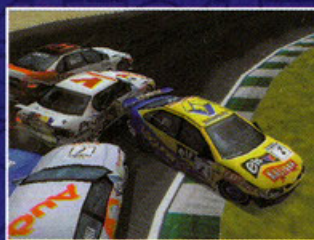
La prima volta che ho osservato questa immagine, ho pensato che fosse una fotografia; poi mi sono ricordato di averci giocato.

La partenza è sempre il momento più emozionante di una gara, l'importante è mantenere alta la concentrazione.

THE OFFICIAL TOURING CAR VIDEO GAME

TOURING CAR championship™

Toca Touring Cars vi mette alla guida delle macchine ufficiali del campionato Touring 1997. Al vostro fianco corrono piloti professionisti, pronti a lottare fino all'ultimo giro per aggiudicarsi un posto di prestigio nel campionato più impegnativo. Tutte le piste di Toca Touring sono state realizzate per riprodurre con fedeltà assoluta i veri tracciati (8 in totale, più alcuni segreti) in cui si corre il campionato ufficiale.
Tutti i rilievi, le collinette e le curve danno lo stesso felling dei tracciati reali.
La dinamica delle auto è poi qualcosa di fenomenale; derapate, sbandamenti e imbarcamenti sono tutti riprodotti in maniera eccelsa.
Scegli la tua scuderia per la quale correre e gettati a capofitto in Toca!

- Possibilità di gioco a due (split orizzontale o verticale su PSX)
- 8 scuderie di auto, con sponsor e nomi ufficiali del campionato 1977!
- Grafica strabiliante e giocabilità assoluta
- Supporto 3DFX nella versione PC
- Commento in italiano

SISTEMA RICHIESTO

- Pentium 120 o superiore
- 16 MB di RAM
- CD ROM 4X
- Scheda sonora SoundBlaster o compatibile
- Scheda 3DFX consigliata

Nei migliori Computer Shop e negozi di Videogames

HALIFAX Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it

A me Quake non

... anche se non ve ne fregherà niente questa è la pura verità. Cosa devo fare? Appendermi a un lampadario?

A CURA DI STEFANO "BOM" PETRULLO (PCGAME@MAIL.VIVA.IT)

Una delle sequenze d'intermezzo... non si può dire che siano realizzate con approssimazione

Come potete notare i paesaggi sono più che suggestivi, danno senso di vastità e completezza.

Datemi dell'imbecille, datemi dell'ignorante, datemi tutto quello che volete, insultatemi, deridetemi, fatemi del male psicologico, ma prendete atto in maniera oggettiva – anche se magari con sufficienza- che a me Quake, deathmatch esclusi, non mi è piaciuto. Per carità, ha significato molto per il suo genere, un titolo così atteso, così sospirato e proposto al pubblico di tutto il mondo con un'incredibile quanto efficiente operazione di marketing non poteva certo non portare sconvolgimenti e reazioni su tutta la popolazione di videogiocatori sparsi per quella singolarità geofisica (detta anche pianeta) chiamata, in maniera poco originale, Terra.
Orbene, non fraintendetemi, da critico non posso certo appellarmi solo al mio gusto personale, sarebbe un errore imperdonabile, chi pensa di capire tutto di tutti sbaglia in principio, chi vuole fare critica in maniera il più possibile oggettiva, invece, fa il suo lavoro correttamente (a voi decidere a quale delle due categorie appartengo).
Lasciando comunque perdere questo tipo di prosopopeiche considerazioni professionali che dovrebbero essere solo oggetto di riflessione all'interno dell'editoriale o del proprio diario personale, vorrei semplicemente raccontarvi di come abbia deciso di scrivere questo work in progress per chiarirvi le idee su un sequel di un titolo che, obbiettivamente (il sequel, non il titolo!), mi vedeva abbastanza scettico sulle sue effettive potenzialità puramente "qualitative" (avere un prequel forte si rivela facilmente come sicurezza di reddito finanziario!). Durante l'ultimo ECTS sono stato invitato alla presentazione di Hexen II e Quake II; per dovere e per piacere era comunque ovvio che non mancassi. Fin qui niente di strano. Alla presentazione, devo ammetterlo, ero personalmente molto più interessato al primo dei due titoli che non al secondo, vuoi per la delusione accumulata con il primo Quake (che ribadisco non essere brutto, semplicemente non perfettamente accettato dal mio ego "videogiocante"), vuoi perché, ormai, di giochi in soggettiva ne avevo le scatole abbastanza piene. Fatto stà che, durante la presentazione, comincio a saltare balzellon balzelloni da un computer all'altro fino ad arrivare alla macchina con Quake II; per deformazione professionale comincio a giocarci con uno scetticismo esagerato... il mio lavoro impone una fase di aggiornamento pressoché settimanale, sia per ciò che riguarda quello che mi piace che quello che non mi piace, devo farlo, contento della mia scelta e gratificato dai risultati: punto e basta! Dicevamo, comincio a giocare e, dopo una quantità di tempo discretamente infima. stando al mio "orologio interno", mi rendo conto di essere chia-

Una porta rotta... da me stesso... la Uzi sembra sfortunata, ma fa' un sacco male (peccato che non è precisissima a causa del rinculo).

Se siete abbastanza in gamba è possibile far saltare il signore ritratto nella foto in mille pezzi di carne sanguinante.

piaceva... ecco!

mato da Janine, efficiente e oberatissima PR della Activision. Con il mio classico "modus operandi" chiedo come avrei potuto aiutarla, lei mi risponde che, ahimé, altra gente avrebbe dovuto giocare a Quake II... erano passati 45 minuti... non me ne ero reso conto (ma naturalmente ho chiesto scusa, giustificandomi dicendo che ero rimasto talmente affascinato a tal punto di non rendermi conto del passaggio del tempo).

Sono senza chiavi, le ho lasciate in macchina e non ho voglia di andarle a riprendere...

Questo, secondo me, è il massimo esempio di come un gioco valga effettivamente qualcosa a discapito di tutti i parametri oggettivamente applicabili. Dopo quest'incontro e dopo aver finito lo speciale ECTS del numero scorso ho cominciato a informarmi in giro sulla possibilità di ottenere della documentazione sufficiente a trattare un titolo comunque importante sia a livello commerciale che, a mio modesto avviso, qualitativo. Quake II sembra, apparentemente, la sacrosanta evoluzione del titolo precedente, migliorata in tutti i suoi difetti e limitazioni: non sto facendo una recensione, sto semplicemente esponendo delle impressioni, quantunque ampiamente discutibili (almeno fino al rilascio della versione recensibile del gioco!) che è giusto vi faccia sapere. Comunque, lo ammetto, è giusto che cominci a fare quello per cui mi pagano, parlarvi cioè delle caratteristiche del nuovo titolo iD (Romero se n'è andato e non ritorna più, ma dopo averlo visto di persona non sono più sicuro che sia uno svantaggio e non, forse, un'agevolazione...): innanzitutto comincio col dirvi che l'engine non c'entra più una mazza con il precedente titolo, il "Quake Unified Engine" vi permetterà di avere quell'interazione con il fondale tanto discussa quanto assente nel primo titolo. Da quello che ho visto sino ad ora non siamo arrivati ai livelli di Duke Nukem, ma un grosso passo avanti è stato fatto (basti pensare di come, all'inizio del primo livello presente nel demo testato dal sottoscritto, una vetrata s'infranga sotto i colpi della mia pistola!). Il supporto per schede 3D è presente sia in forma di Open GL native che di 3Dfx Open GL (due cose diverse, mi raccomando!)e, pare ma non ne sono sicuro, Direct 3D. L'ambientazione non è cambiata, ma ha subito delle sostanziali evoluzioni sotto più piani: innanzitutto non si respira più quell'atmosfera discretamente gotico-medievale del primo episodio; la storia vi vuole parte di una segretissima forza di attacco lanciata nello spazio per sconfiggere la minaccia aliena (ma avete presente di come s'ingrifferebbero, se e mai un giorno venissero a trovarci, gli extraterrestri? Visto come li trattiamo non avrebbero che ragione...). Inutile dire che, appena arrivati sul pianeta ostile, vi accorgete di come centinaia dei vostri uomini siano stati obliterati, sfrantecati, maciullati e usati come decorazione dell'albero di Natale del nemico. E allora soli soletti, da bravi bambini scemi quali siete (non voi, intendiamoci, i protagonisti dei videogiochi in genere sono un ceto sociale di "sfigati", sempre soli contro migliaia di persone... è assodato!) vi convincete che ce la potete fare, che siete stati scelti dalla mano del destino (che comunque viene sempre a prendere voi.... Mah!) per sconfiggere il male, distruggendo il cuore della contraerea aliena. Questo per fare in modo che i vostri compagni possano lanciare il Daitarn III a spazzare via tutto e tutti con il famoso "edoraconlaiutodelsoletiditruggeroattaccosolareenergia". Innovazione degna di tale nome, comunque, pare essere la tipologia di gioco in sé; non dovrete, infatti, pensare solo a trovare la chiave e aprire la porta, ma pensare a portare a termine missioni ben definite inframmezzate da dei filmati FMV. Bloccatevi, l'essenza di Quake non è andata a farsi benedire (altrimenti che senso avrebbe chiamarlo Quake II?); le armi ci sono tutte, ma sono molto più belle: partirete con la pistola da sfortunato, passerete a uno shotgun, poi a una UZI, a un railgun, a un lanciarazzi, al lancia granate ecc. Questo fino ad arrivare al BFG3000, l'arma direttamente ereditata dal cugino del protagonista del gioco che, non avendo light saber e poteri Jedi ha deciso di

Il buttafuori della discoteca non sembra molto ben disposto nei miei confronti. Userò il lanciarazzi, i confetti addolciscono sempre la gente.

Non si può certo dire che i nemici siano banali. Notate in basso a destra l'icona che visualizza l'oggetto/bonus attualmente attivato.

POTREBBE ESSERE

- Incredibilmente atmosferico.
- Vario, pieno di situazioni e inquietantemente difficile.
- Mostruosamente giocabile.

OPPURE

- La solita minestra riscaldata senza arte né parte
- Incredibilmente esoso in termini di hardware
- Troppo differente dal precedente (ma non ne sono convinto!)

Andiamo, andiam, andiam a farci sfantecar... non sapete cosa vi aspetta, BDM è arrivato.

Il rotellone (ufficialmente "railgun") in tutto il suo splendore... Venite a giocare con me...

regalare al suo parente l'arma con la quale ha finito Doom II... Altre armi "già viste" in Doom sono il rotellone che, questa volta, sparerà lentamente all'inizio ma che, tenendo premuto il tasto di sparo, comincerà ad accelerare il suo ritmo di rotazione fino a "sputare" un'incredibile quantità di colpi (consumando un sacco di munizioni, ma non preoccupatevi, i cheat servono proprio a questo no?). Veniamo quindi a parlare velocemente dei nemici che, in questa occasione, hanno deciso di non essere solamente cattivi, ma anche furbi: pensate che, mentre sparavo a un povero soldatino nemico convinto di farlo fuori, questo si è accucciato, cogliendomi totalmente impreparato (se fosse stata una donna a farlo, sarebbe stato diverso!), cominciando in seguito a spararmi in faccia (proprio in faccia!). Sono scappato e mi ha seguito fino a quando poi non è morto (e va bene farmi fesso una volta, due volte, ma poi basta eh!). In Quake II potrete anche nascondervi nelle ombre e gustarvi fantastici giochi di luce (pensate che potete illuminare la zona dove vi trovate semplicemente sparando con la pistola. Se poi i vostri nemici sparano al buio potrete capire da dove arriva il confettino di metallo dalle "supposte fattezze" reagendo di conseguenza). Nella versione finale del gioco dovrete affrontare oltre 30 livelli con il fiato sospeso (beh, qualche volta forse vi converrà usarli i polmoni!). Altra novità sarà costituita dalla possibilità, come in Hexen, di tornare al livello precedente quante volte vorrete, libertà assoluta quindi, ma sarà difficile? Pare di sì, io personalmente sono rimasto stupito da come mi abbiano inchiappettato velocemente al livello di difficoltà più basso, ma comunque il demo da me provato era ancor lungi dall'essere definitivo, l'impressione generale comunque non può essere che ottima e, ripeto, detto da una persona a cui Quake aveva lasciato quel retrogusto amaro degno di una birra non troppo buona... Tornando ai nemici mi sono scordato di dirvi come ora, oltre a essere completamente poligonali, possono anche essere colpiti in differenti parti del loro tenero (ma non troppo) corpicino: vi assicuro che far saltare la spalla al vostro avversario, vedergli fare un volo carpiato degno del migliore tuffatore e cadere per terra trasformandosi in un lurido ammasso di carne morta è un'esperienza di un rilassante immondo, altro che code in macchina, notti in redazione... Ma non finisce qui: una volta colpiti, le texture che rivestono i vostri nemici cambieranno riempiendosi di sangue (a volte potrete colpirli e fagli saltare la testa, non moriranno subito, dovrete finirli... un vero tocco di classe!).
Riassumendo, quindi, pare che tutti gli utenti fan di Quake non verranno delusi assolutamente.
Se le cose procedono di questo passo ci ritroveremo veramente di fronte a un'evoluzione tecnico concettuale di un titolo che ha saputo diventare un vero e proprio evento ai tempi della sua uscita. Giunto a questo punto, con di fianco a me un amico che non vedevo da tanto, ma che ha deciso di venirmi a trovare nonostante siano ormai le 2 di notte, deciderei (in maniera egoisticamente preservativa dello status fisico che ho in questo momento) di congedarmi da tutti i lettori che in questo momento sbavano, come me in maniera legittissima, per poter mettere le loro sudicie mani su questo giocone. Ma mai congedarsi prima di aver fornito tutte le informazioni possibili e immaginabili sul titolo del quale si parla e, or ora, nella mia mente sovviene il pensiero di non aver citato ancora in che modo il multiplayer sia stato arricchito. Ve lo devo dire? Siete pronti, sicuri e consapevoli? Bene, Quake II prevederà il supporto per più di 32 giocatori (parole testuali della press-release, ma penso, per esperienza, che siano comunque meno di 40...) divisi in team o tutti contro tutti. Per tutti gli aficionados delle mappe niente da fare, da quanto ne so l'unica alternativa di avere il succitato aiuto è quello di prendersi un bel quadernone, una riga, e una penna... Tutto chiaro?
Bene, le altre informazioni le trovate sparse per queste tre pagine di deliri lessicali, le foto le vedete bene, io devo ancora scrivere l'editoriale e due pagine di Sensible Soccer 2000 quindi, col capo chino e ringraziando Giordano della compagnia e l'altro mio innominabile amico (perché comunque non lo conoscete) salvo questo documento e me ne torno nel mio piccolo cantuccio...

Per la serie "cartoline dal mondo", ecco l'entrata di un tenebroso maniero. Alla faccia dell'atmosfera eh?

Ammetto di essere in una situazione non troppo confortevole, non si può vincere sempre...

Quake II

dicembre 97

Windows 95 (supporto per schede accelerate)

Quake, è Quake, che diamine!!!

ACTIVISION

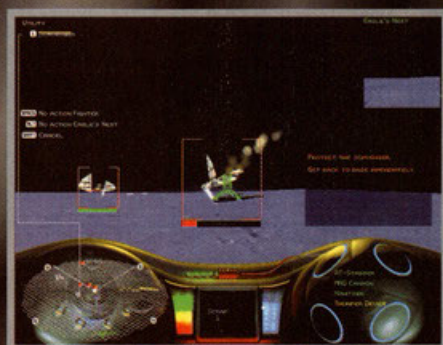
Sotto di voi, il suolo lunare. Davanti a voi, uno Scavenger pronto ad eseguire i vostri ordini.

Perché ho lasciato gli occhiali da sole sulla Terra? Non vedo nulla!

Un raffinato esempio di arte lunare anni '60, reinterpretato dall'Activision.

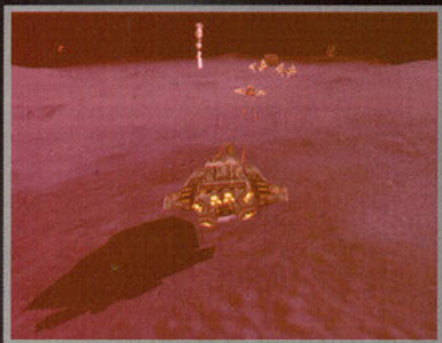
I nemici mi hanno circondato e devo portare in salvo gli Scavenger. Che lo Scrap sia con me!

A cura di Stefano "BDM" Petrullo (pcgame@mail.vivr.it)

Secondo voi è possibile? No, dico, non so se avete visto PC Game Parade il mese scorso. Cloni di Command & Conquer dappertutto, timida apparizione di qualche brutta copia di Quake... e poi? E poi Virus, carino, ma programmato in maniera alquanto discutibile...
La creatività è andata a farsi benedire, non si riesce più a trovare un'idea originale, uno stimolo per creare qualcosa di nuovo. Eppure, ora che ci penso, con l'avvento delle schede 3D molti programmatori dicevano che finalmente si sarebbero potuti concentrare sul design, su nuove idee... beh? Allora, dove sono queste genialiate? Tutto questo delirio di nuovi concept era forse solo una sterile promessa?
Ciò che avete letto è, in sintesi, la versione "pubblicabile" di una chiaccherata con il fantomatico Smanetta, individuo molto "filolemico" (filosofico+polemico...) che spesso viene a bere una birra con il sottoscritto nel pub vicino alla redazione... Fatalmente, il giorno dopo questo "scambio di vedute", mi sono recato a una presentazione della Software & Co/Activision e pare che, questa volta, la mamma di Interstate'76 abbia deciso di porre le basi per far venire alla luce un piccolo giochino che definirei un prodotto "cavalcante l'onda dei cloni da 20 metri sott'acqua".
Questa frase, apparentemente, non vuole dire nulla; e magari non solo apparentemente, è possibile che stia delirando in preda a una crisi influenzale, o esistenziale, la mia mente "spensa" così come la mia bocca "sparla": lo stato mentale giusto per scrivere un bel work in progress...
Nel lontano 1980 il sottoscritto aveva la bellezza di 6 anni, a quell'età era abbastanza un casino giocare ai videogiochi, non tanto perché troppo giovane, quanto perché troppo basso (problema che, a 22 anni, non sono ancora riuscito a risolvere!). Comunque, quell'anno fu molto importante per il nostro settore, mentre infatti il piccolo Stefanino cominciava a frequentare la prima elementare, l'Atari "sputava" sul mercato il primo videogioco 3D degno di tale nome: Battlezone.
Ora l'Activision, dopo la bellezza di 17 anni,

E' proprio vero, ultimamente la creatività nel mondo dei videogiochi è più rara di un bicchiere d'acqua nel deserto, ma forse non tutto è perduto.

Giochi originali? Naaaa...

Il mio esercito si prepara a ricacciare in Siberia quei maledetti russi, con l'aiuto di alcuni grossi cannoni.

"E' un piccolo passo per un uomo ... ma perché quel tipo corazzato mi insegue?"

Una furiosa fase di combattimento. Volevi rubarmi lo scrap? E beccati questo!

decide bellamente di lanciare un omonimo che, promettono gli autori, sarà originale come il suo predecessore.
Come? Sento già voci dall'altra parte di questo foglio di cellulosa che pronunciano frasi sconnesse del tipo "ah, bella storia, un clone di Battlezone con 17 anni di ritardo" o "bella cavolata, questo sarebbe originale?".
Bloccatevi un attimo, non lamentatevi sempre e subito per favore (o perlomeno fatelo dopo aver letto tutto l'articolo. Fate i bravi, è fatto per essere letto: c'è chi si è sforzato a scriverlo, chi a correggerlo, chi a impaginarlo, chi a farne le pellicole e chi a stamparlo, non vi sembra per lo meno un segno di rispetto quello di arrivare alla fine?).
Stavamo parlando di Battlezone: gli autori del remake hanno pensato al successo ottenuto da quella cerchia di giochi definita "ibrida"; a sostegno della loro tesi mi hanno presentato esempi quali Tomb Raider, una combinazione tra azione pura e avventura, Diablo, azione mista a elementi da gioco di ruolo, MechWarrior 2, azione mixata sapientemente a simulazione.

Il ragionamento non fa, effettivamente, una grinza, esistono parecchi tentativi falliti certo, ma comunque la linea di concetto è piuttosto chiara e, a mio parere, abbastanza convincente.
Con Battlezone Activision cercherà di mischiare l'elemento azione con quello strategico sbattendo il giocatore in prima linea.
Per semplificarvi il concetto pensate a un Command & Conquer in prima persona con un engine derivato da Interstate'76 (a sua volta proveniente da quel mostro sacro di giocabilità e divertimento che era Mechwarrior 2 e relativo seguito).
Il gioco comincia nel 1960 (dopo Interstate'76 l'atmosfera "retro" fa faville): voi siete al comando di una task force americana, tale National Space Defense Force (per gli amici NSDF). Questa organizzazione è stata creata dal presidente Kennedy in seguito alla scoperta di un particolare bio-metallo (contenuto originariamente in un meteorite "sfrantecatosi" sulla Terra) che potrebbe cambiare le sorti della guerra (sempre meno fredda) che si sta consumando tra USA e URSS. Il vostro scopo sarà quello di scoprire i giacimenti di bio-metallo sparsi nello spazio. Così, mentre la NASA trasmette le immagini di Armstrong che cammina sulla superficie lunare, a pochi metri di distanza ci siete voi, ovviamente imboscatissimi, che bucate la luna in ogni sua parte per trovare

POTREBBE ESSERE

- **Un nuovo genere da clonare.**
- **Il nuovo metro di paragone per gli strategici in tempo reale in prima persona (anche perché l'unico!).**
- **Graficamente impressionante.**

OPPURE

- **Un titolo con delle buone potenzialità, ma poco godibile a causa del sistema di controllo.**
- **Troppo esoso in termini di richieste hardware.**
- **Poco vario.**

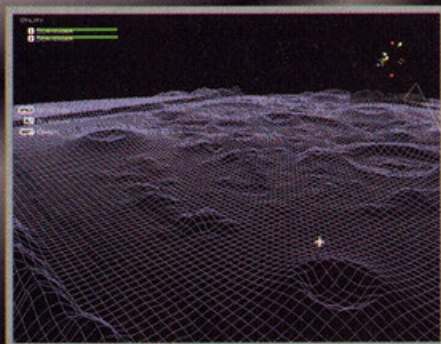
...e io ti prometto che...

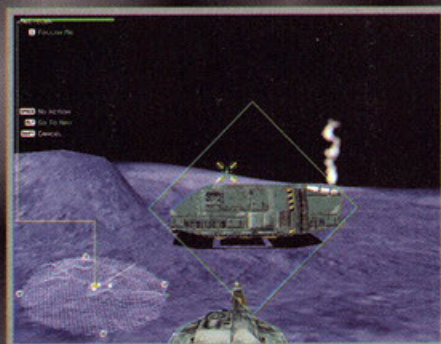
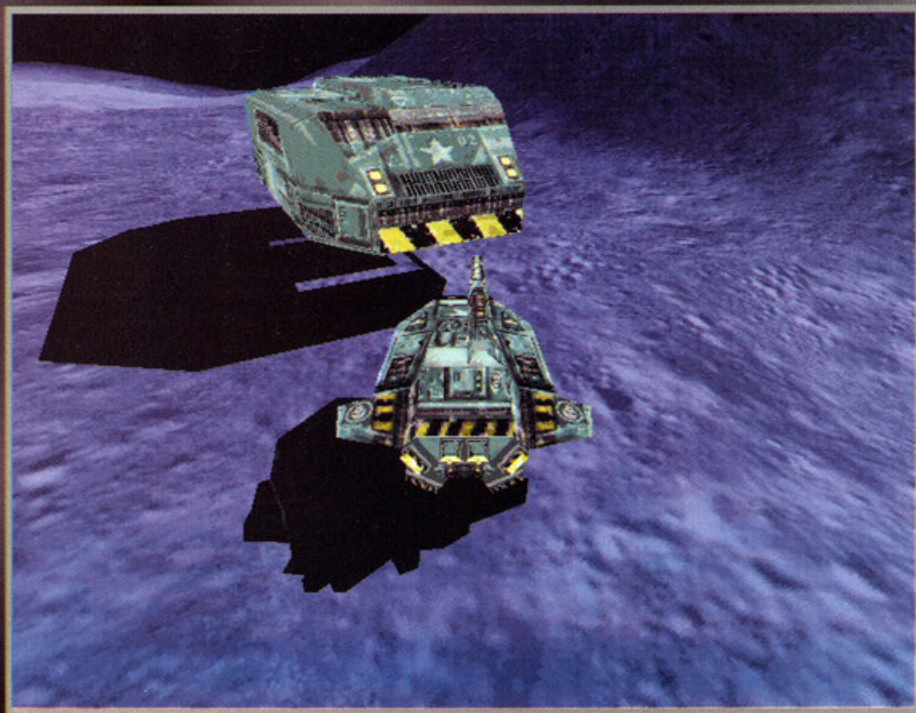
ZOOM IN

In sintesi queste che seguono sono le cose che l'Activision promette a tutti i videogiocatori che compreranno Battlezone:

✗ Un sacco d'azione dinamica, in prima persona, con lo stesso stile che ha caratterizzato i successi dell'immediato passato (Interstate 76, Mechwarrior 2 etc.).
✗ Grossa componente strategica, sistema di sviluppo delle tecnologia ramificato (tipo quello di Command & Conquer, tanto per capirci: costruisci le Barracks e poi puoi costruire la Training Facility per realizzare unità veterane ecc.)
✗ Immersione totale: grazie all'interfaccia di gioco avrete il completo comando su tutto dall'interno del vostro strumento di morte (volgarmente chiamato veicolo!). Non dovrete mai abbandonare l'azione, sarete sempre al centro di tutto: se siete egocentrici, insomma, vi troverete perfettamente a vostro agio.
✗ Completa libertà decisionale: volete muovere la vostra base? Fatelo! Volete modificare il terreno di gioco? Nessun problema, grazie a dei gingilli che vi permetteranno di scatenare terremoti, scatenare vulcani, costruire muri e fortificazioni (senza dimenticare l'editor di missione incluso nella versione finale del gioco) potrete fare anche questo.
✗ Realismo: per quanto abbia senso un termine del genere in un gioco del genere, affronterete diversi scenari di battaglia (ci saranno 8 pianeti diversi). L'intelligenza artificiale pare sarà ai massimi livelli (lo dicono sempre...), il computer non barerà mai.
✗ Un sacco di unità: ci saranno 30 diversi tipi di veicoli, compresi tank, caccia e "macchine camminanti" (sento puzza di mech!).
✗ Multiplayer: questo ormai ce l'hanno tutti i giochi, ma fa numero...
✗ Editor di missione: si commenta da solo, per cui passate oltre e non ne parliamo più.

ciò che il vostro presidente vuole (astronavi negli anni 60, bella trama, eh? Nu' babba... mi rispondo da solo ormai!).
Se gli americani vanno sulla Luna, però, anche i russi non sono da meno: anch'essi, infatti, vogliono scoprire i già citati giacimenti per vincere la corsa agli armamenti. Dove vanno i simpatici rossi? Ma naturalmente sulla Luna... fortuna, eh? Soli, dispersi nello spazio, dopo aver detto a vostra moglie che sareste andati a prendere un pacchetto di sigarette...
I presupposti per parlare di un clone di Command & Conquer ci sono quindi, ma se voi provate a mettere tutto in prima persona e vi infilate all'interno di un tank superfuturistico prendendo parte alle battaglie, vi assicuro, cambia tutto. La strategia, l'approccio al gioco, le unità da costruire (già, perché dovrete costruire unità, accumulare risorse, difendere avamposti e fare tutto ciò che generalmente si fa in C&C, ma prendendo materialmente parte all'azione).
Più nel dettaglio partirete a bordo di una specie di hovercraft armato fino ai denti, costruito con lo scrap (questo è il nome del già citato bio-metallo) così come tutti i veicoli presenti nel gioco, con lo scopo di assolvere determinate missioni. Trovare dei giacimenti è il primo passo da compiere. Dovrete, a questo punto, costruire il vostro quartier generale (una specie di camion senza ruote!), un paio di Scavenger (l'equivalente degli harvester di C&C), torrette di difesa e unità di supporto al vostro operato.
Come vedete, in linea di principio, le cose da fare sono, alla fin della fiera, le stesse. Ma il senso di coinvolgimento e l'immersività generale garantiscono un supporto strategico decisamente diverso: se, infatti, decidiamo di far attaccare alle nostre unità un avamposto nemico, dovremo valutare se sia meglio lasciare il mezzo al nostro controllo in difesa, o buttarci senza pietà all'attacco dell'avversario.
Oltre a questo, sarà possibile riconfigurare il proprio veicolo e recuperare scrap dai rottami dei mezzi nemici caduti in battaglia.

Ci saranno in totale 30 missioni differenti e una modalità training per imparare ad amministrare le risorse e prendere confidenza con il sistema di controllo (ci vuole, infatti, un po' di tempo per padroneggiare al meglio l'interfaccia di gioco).
Per ciò che riguarda le armi a disposizione avremo 25 diversi strumenti di tortura da utilizzare nella maniera a noi più gradita: dalla un mini gun a un cannone da 187mm fino ad arrivare a un dispositivo "crea-terremoti" utile per destabilizzare il nemico in breve tempo (prima lo fai saltare, poi gli spari in faccia...).
Un'altra interessante caratteristica è poi quella di non essere vincolati al veicolo che utilizzeremo all'inizio della missione.
Dovete sapere, infatti, che nel caso in cui gli amici russi vi facciano saltare per aria, il vostro personaggio verrà catapultato in cielo con tanto di paracadute e, una volta toccato il suolo, comincerà a lottare per la propria sopravvivenza: nel più classico stile di Doom vi ritroverete a correre con un fucile verso la vostra base o, comunque, verso uno dei vostri mezzi, per prenderne il comando e continuare la missione assegnatavi.
Le prime impressioni non sono state per nulla negative, esistono certo delle legittime perplessità sul modo di approccio al gioco, decisamente originale, ma anche di difficile realizzazione: l'elemento alla base di un futuro successo di Battlezone sarà, infatti, la flessibilità del sistema di controllo.
Sparare a un nemico e intanto ordinare la costruzione di una particolare unità dovrà essere immediato, veloce e indolore per non far diventare tutto complicato, troppo artificioso e, onestamente, pure un pochino irrealistico (per quanto sia realistico andare in giro con un carroarmato sulla luna, negli anni 60!).
La data di uscita prevista per il gioco è intorno al carnevalesco febbraio; voi, intanto, rimanete sintonizzati su PC Game Parade, l'unica rivista che oltre a parlarvi del futuro dei videogiochi fa anche lezioni di storia degli anni 60...

Con l'editor di missioni potrete giocare ad essere Dio e creare scenari allucinanti per i vostri amici.

Kaboom! E anche l'ultimo è andato. Il mondo è miooooooo!

Faccio il mercenario, distruggo tutto... tanto sono assicurato...

La vostra base sarà il punto di partenza per la conquista della Luna. Curiosamente, sembra sponsorizzata da un noto gruppo musicale.

Battlezone

Febbraio 98

Windows 95

Strategico in prima persona

Il riflesso del sole, unito ad una leggera ma persistente pioggerella, rende oltremodo pericolosa la guida.

Notate i gas di scarico emessi dalla macchina che mi precede. Purtroppo la mia vettura è rimasta danneggiata in un precedente scontro.

Questo babbione sta tentando in tutti i modi di sbattermi fuori strada. La vedremo!

A CURA DI GIORDANO "GBC" CONTESTABILE (CATILINA@GALACTICA.IT)

Aiuto, fatemi scendere!

La situazione è così drammatica che il buon Stefano Gradi, vistosi appioppare un altro articolo concernente una simulazione automobilistica, ha cominciato a delirare, uscendo fuori di senno e spingendo il sottoscritto, mosso dalla pietà per quest'uomo sfortunato e stoico, ad appropriarsi di questo Ultim@te Race Pro, nuovo nato in casa Kalisto.
Il tutto non sarebbe così drammatico, se non mi trovassi a scrivere queste righe in piena notte, incombendo ormai la chiusura del numero, dopo aver passato un paio d'ore al gelo aspettando quell'ignavo del BDM, ormai assurto meritatamente al titolo di tirapacchi globale (ero, a dire il vero, impegnato in una importantissima cena di lavoro con la Virgin e, come al solito, si è cominciato a banchettare e si è finiti in un pub... Chiedo venia al mio indomito alfiere di giustizia pubblicamente! NdBDM).
Scusate questo delirio, ma ormai il mio cervello, o quel che resta di lui, non riesce più a seguire l'attività amanuense delle dita, le quali sono dunque libere di sbizzarrirsi in voli pindarici causati dal sonno arretrato, nonché dal freddo glaciale che in questa notte di fine Ottobre attanaglia la strada prospiciente la redazione, luogo dove ho sostato, non senza conseguenze, in vana attesa del simpaticone di qui sopra. Non vi è alcun dubbio, infatti, che la colpa dell'insistente mal di schiena che mi angustia sia da ascrivere a questa infruttuosa nonché deprimente "scampagnata" notturna. La mia disperazione è acuita dal fatto che ormai anche l'assistente di Office 97, quella simpatica graffetta animata, avendo beatamente chiuso gli occhi da almeno un quarto d'ora, sonnecchia in un angolo dello schermo.
Ma probabilmente tutto ciò a voi non interessa, ragion per cui, dopo aver generosamente attinto da una caffettiera ricolma di corroborante liquido scuro, passo a narrarvi del titolo in questione, che si presenta come un concorrente agguerrito per i vari Screamer Rally o TOCA, dei quali troverete maggiori e più dettagliate informazioni in giro su questo stesso numero.
Probabilmente, sfogliando il sommario della rivista che avete tra le mani sarete rimasti colpiti dalla quantità di giochi concernenti il dorato mondo delle corse automobilistiche e avrete temuto un'invasione di alieni programmatori provenienti dalla galassia di Maranello, ma potete stare sicuri che non è finita qui, poiché i prossimi mesi si annunciano gravidi di novità in questo campo.
Ultim@te Race Pro, che d'ora in avanti chiamerò URP, vi permetterà di guidare le solite potentissime stock car americane lungo una serie di circuiti sparsi per il mondo, confrontando le vostre capacità con quelle del computer o, se preferite, sfidando un amico.
In particolare, potrete correre lungo 16 tracciati, anche se in realtà questi saranno ottenuti

No, non state guardando una foto pubblicata al contrario, mi sono proprio ribaltato.

Ultim@te Race Pro

Uscita	Dicembre 97
Sistema	Windows 95
Genere	Simulatore di guida
Sviluppatore	MICROPROSE
Distributore	LEADER

Questo mese abbiamo assistito ad una vera e propria overdose per quel che riguarda i giochi di guida e, proprio in chiusura, ecco un altro clone...

Mi sono lanciato all'inseguimento degli avversari ma, se continuo a sforzarlo così, il motore mi lascerà a piedi.

POTREBBE ESSERE

- Dotato di una grafica strepitosa, con condizioni climatiche realistiche e l'alternanza giorno/notte.
- Divertente e ricco di competizione.

OPPURE

- Molti potranno trovarlo eccessivamente difficile.
- Perdersi tra la marea di titoli simili usciti in questo periodo.

invertendo e modificando il percorso di 4 piste base. Di queste, una si snoderà lungo un percorso cittadino, un'altra passerà tra le ripide gole di un canyon, una terza attraverserà un deserto infuocato, mentre l'ultima avrà come scenario le brughiere scozzesi, costellate da imponenti castelli.
Tutti questi circuiti sono piuttosto lunghi e variegati, oltre ad essere disegnati appositamente per mettere alla prova le vostre capacità di guida.
Se deciderete di giocare in solitaria potrete decidere di correre senza avversari cercando di stabilire il record della pista, magari usando come riferimento la ghost car, ovvero un'auto fantasma che ripercorre esattamente il vostro giro precedente, ormai presenza obbligatoria in quasi tutte le simulazioni di guida, o di sfidare fino a 12 automobili gestite dal computer, dotate di un'elevata intelligenza artificiale, che le porterà non solo a scegliere le traiettorie migliori, ma anche ad ostacolarvi in tutti i modi.
Nel caso aveste la possibilità di accedere ad Internet e di cimentarvi nella modalità multiplayer, dovrete fare i conti con 15 agguerriti concorrenti che cercheranno di giungere al traguardo prima di voi, lottando contro il tempo o compiendo un numero predefinito di giri. Nel caso stabiliate un nuovo record questo sarà inoltre memorizzato in un database, essendo così visibile ai giocatori di tutto il mondo. Se poi siete preoccupati per la bolletta del telefono, potrete collegare localmente il vostro PC a quello di un vostro amico, ingaggiando emozionanti duelli a due.
La grafica sarà realizzata interamente in tre dimensioni e i danni subiti dalle macchine saranno rappresentati e visibili "in tempo reale", ma la caratteristica che più mi ha impressionato è il modo con cui i programmatori hanno realizzato i mutamenti del clima. Infatti, vi capiterà spesso di dover fronteggiare improvvisi banchi di nebbia, repentini scrosci di pioggia o perfino terrificanti temporali completi di tuoni e fulmini e, al calar della notte, dovrete accendere i fari per rischiarare la strada di fronte a voi.
Questo conferisce un certo coefficiente di realismo ad un gioco che, a mio parere, esprime maggiormente le sue potenzialità qualora si utilizzi la visuale "a pelo di strada", capace di generare un'esaltante sensazione di velocità, pur sacrificando qualcosa per quel che riguar-

Se alla partenza si decidono le sorti di una gara, direi proprio che sono fregato!

Che bella casetta ... se ci entro con la macchina.

Spero di avere il Telepass, altrimenti attraversare un casello a 160 all'ora non sarà molto salutare (ma è stato sempre il mio piccolo sogno... NdBDM).

Quest'immagine non vi dirà molto, ma volevo farvi vedere le mucche!Eddie Irvine è un grande pilota di formula Uno.

La mia autovettura sfreccia rombando in mezzo ad un borgo medioevale, spaventando a morte le dolci vecchiette che ivi risiedono.

da il controllo della vettura. Se invece vorrete vedere la vostra macchina sullo schermo, potrete scegliere tra due ulteriori punti di vista, meno esaltanti ma più indicati per i neofiti.
URP (che brutto acronimo, forse i designer avevano digerito male ...) sarà ottimizzato per l'utilizzo con le moderne schede 3D, pur girando, in versione "liscia", su elaboratori sprovvisti di periferiche acceleratrici.
I fortunati possessori di questi gioiellini potranno godersi un'azione fluida anche in alta risoluzione, con un elevato numero di colori e una marea di effetti, quali il riflesso del sole, gli schizzi di fango e una foschia molto realistica.
Il sonoro sarà molto curato, con musiche di sottofondo molto "pompate", che sapranno certamente infondervi l'adrenalina che sarà necessaria per godersi appieno questa simulazione, ed effetti sonori di vario tipo che comprenderanno, oltre ai classici rumori di gara, i suoni emessi dagli elementi che popoleranno gli scenari.
A questo proposito, ho trovato assolutamente spassosi i muggiti che vi accompagneranno lungo il percorso scozzese.
Detto questo, il risveglio della malefica graffetta di Office, che subito si è prodigata in suggerimenti totalmente inutili, mi coglie mentre sempre più abbruttito, ormai privo di ogni capacità d'intendere e di volere controllo speranzoso il numero di caratteri da me vergati, sperando che si avvicinino lontanamente a quelli imposti da Stefano per questo articolo. La conferma che la meta è ancora lontana mi riempie di sconforto, mentre realizzo che l'unica alternativa è continuare a parlarvi dell'oggetto di questo WIP, cercando metaforicamente di cavar sangue, ossia parole, da un titolo che, in fin dei conti, non necessità di disquisizioni approfondite.
Passo dunque a raccontarvi del fatto che sarà indispensabile imparare ad utilizzare il freno a mano per pennellare le curve più ostiche, potendo ovviamente scegliere tra cambio manuale e automatico, laddove il primo sarà certamente più impegnativo da controllare, ma offrirà prestazioni maggiori, mentre il secondo vi lascerà liberi di concentrarvi sulla guida, perdendo leggermente in ripresa.
L'azione di gioco avrà un impostazione prettamente arcade, permettendo spettacolari incidenti senza tragiche conseguenze e manovre al limite del possibile, pur penalizzando, in termini di tempo perso e dunque di risultato, coloro i quali adotteranno la "tattica dell'autoscontro". Questa caratteristica è certamente positiva, vista la tendenza, che si sta affermando ultimamente, di realizzare titoli privi di qualsiasi realismo per quel che riguarda le collisioni. E' infatti doveroso segnalare che portare alla vittoria la propria autovettura non sarà affatto semplice, vuoi per la concorrenza degli agguerriti avversari, vuoi per la

Derapare in curva è oltremodo rischioso, ma è l'unico modo per non perdere terreno nei tratti più duri. Peccato solo che manchi il pubblico da falciare.

Stiamo per completare il percorso cittadino, e la Microprose ne approfitta per fare un po' di pubblicità ai suoi titoli.

difficoltà insita nei tracciati stessi, che metteranno a dura prova la saldezza dei vostri nervi. Infatti, solo dopo una lunga fase di testing ho acquisito la capacità di mantenere in pista la mia vettura senza andare a sbattere contro recinzioni e muretti vari, mentre durante le prime sessioni di gioco sono stato assalito da un senso di frustrazione dovuto al gran numero di incidenti, provocati in gran parte dalla mia imperizia, in cui sono rimasto coinvolto. Aprendo una piccola parentesi vorrei rendervi partecipi delle mie disgrazie, narrandovi i sinistri in cui sono stato coinvolto con la mia fida Punto bordeaux, ma il pensare alle salatissime parcelle regolarmente presentatemi dal carrozziere non sortirebbe altro effetto se non alimentare la plumbea cappa di tristezza che mi avviluppa, come la nebbia fa con Milano in questa triste notte di Ottobre.
Una volta appresa la tecnica di controllo della stock car ho potuto apprezzare la giocabilità di questo titolo, pur riscontrando un curioso difetto: sul PC redazionale munito di PowerVR il tutto gira molto velocemente, senza rallentamenti di sorta, mentre su computer dotati di 3DFX l'azione è disturbata da continui e fastidiosi scatti. Spero che questo problema venga risolto nella versione definitiva, anche se la presenza del logo PowerVR su una delle automobili mi insospettisce parecchio.
Per quel che riguarda il metodo di controllo, potrete mettervi alla guida della dozzina di auto disponibili utilizzando la tastiera, un joypad oppure l'apposito volante che, pur rappresentando una spesa extra, è a mio avviso indispensabile per tutti gli appassionati di questo genere. Il rilascio di Ultim@te Race Pro è previsto per Dicembre, nella sola versione per Windows95, e, se siete proprietari di una scheda accelerata, vi consiglio di tenere d'occhio questo titolo, poiché promette faville.
E' giunto alfine il momento da me tanto agognato, ovvero l'approssimarsi della fine di questo WIP, ragion per cui vi invito a leggere i possibili pro e contro di URP, nell'apposito box, e vi saluto.
O, perlomeno, lo fanno i miei miseri resti che, mentre fuori comincia a piovere, non vedono l'ora di trascinarsi sotto le coltri, per abbandonarsi ad un sonno ristoratore che cancelli le memorie di queste ultime, massacranti giornate (e così sia... NdBDM).

La vera Forza non si vede!

Manuale in italiano e Programma parzialmente in italiano.
Requisiti tecnici: Pentium 100, 16 Mb Ram, Windows '95, 3Dfx.

F-22 Air Dominance Fighter

Vola a Mach2, centra il tuo bersaglio e... sparisci con F-22, il gioiello dell'aeronautica militare invisibile ai radar.
In questo simulatore è tutto vero.
Gli scenari, gli arsenali, le tattiche, la cabina, la strumentazione, le comunicazioni radio, il controllo tattico AWACS.

Hai 4-5 milioni di miglia quadrate perfettamente riprodotte da sorvolare e un prodigio della tecnologia che aspetta solo i tuoi comandi.

Numero Verde 167-821177 www.leaderspa.it

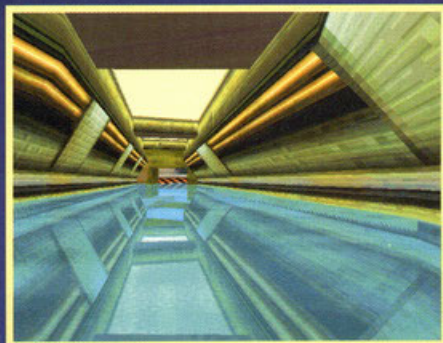
A CURA DI GIORDANO "GBC" CONTESTABILE (CATILINA GALACTICA.IT)

Gioco bagnato, gioco fortunato

Vi piacerebbe sfrecciare a folle velocità lungo percorsi vertiginosi, a bordo di un possente motoscafo?

La visuale dall'interno è poco pratica, oltre che meno divertente.

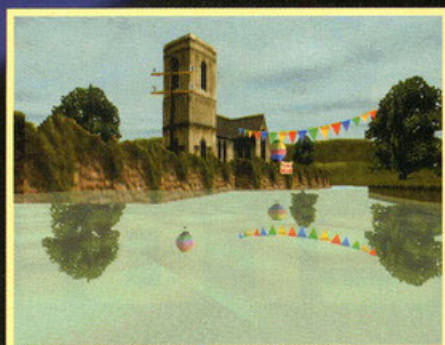
Se la risposta alla domanda precedente è positiva, allora questo Powerboat sembra essere il titolo che fa per voi, mentre per quel che mi riguarda sono ben felice di quest'occasione "simulante", che perlomeno mi consentirà di sfrecciare in motoscafo senza lesionare i passeggeri o impigliarmi nelle reti da pesca, come mi è già accaduto in passato (dovete sapere, infatti, che il buon Giò è una persona di un'efficienza esemplare, peccato sia un "tantino" maldestro, delucidazioni ulteriori nel corso dei prossimi mesi... NdBDM).
Ma ora, bando alle tristezze! Grazie alla Interplay, casa produttrice di questo titolo, viaggerete per tutto il mondo cimentandovi sulle piste più pericolose del globo, in un turbinio di audaci salti e spettacolari incidenti, mantenendo sempre una velocità assurda e confrontandovi con altri malati di mente che hanno il vostro stesso obiettivo, ovvero vincere il campionato mondiale. Detto così, sembra un'ottima occasione per scaricare i fiotti di adrenalina che tutti noi accumuliamo durante la massacrante routine quotidiana!

Nel porto di New York impazza una furibonda lotta per la prima posizione!

E dove poteva trovarsi questa meraviglia hi-tech, se non in Giappone?

Il gioco comprenderà un totale di 8 tracciati, più un altro che si renderà disponibile dopo che avrete vinto tutte le gare, ognuno dei quali sarà realizzato secondo un certo stile, e conterrà una miriade di elementi caratteristici. Ad esempio, il circuito giapponese vi farà compiere un tour nella tradizione nipponica, per passare poi agli scenari hi-tech delle industrie sottostanti il monte Fuji, mentre correndo lungo il percorso monegasco potrete vedere numerosi yacht di grossa stazza ancorati in rada e persino assistere al passaggio delle Formula Uno impegnate, come voi, nel campionato del mondo.
Le corse saranno costellate di ostacoli e salti, elemento fondamentale del gioco, ma dovranno essere affrontati con precisione e cognizione di causa, a meno che non troviate simpatico e divertente il decollare da una rampa per poi ritrovarvi in mezzo ad un prato o, peggio, dentro la fiancata di un'altra barca!
Durante le competizioni, la vostra condotta di gara potrà subire delle modifiche ad opera di

Questi tipi non si stanno menando, come sicuramente avete pensato (confermo NdBDM), ma sono dei ballerini di breakdance.

Powerboat

- Gennaio 1998
- Windows 95
- Simulatore di guida (benché acquatica)
- Interplay
- LEADER

Non basta un festone per rallegrare le grigie campagne inglesi...

State attenti a non andare a sbattere contro le pareti del canyon mentre ammirate i riflessi nell'acqua...

eventi esterni. Così, nello scenario di New York un inseguimento della polizia a bordo fiume potrà provocare la caduta in acqua di alcune casse che ovviamente affioreranno proprio di fronte a voi, rendendo ancora più acrobatica la vostra sfida. Inoltre, le vostre azioni avranno delle ripercussioni nei giri successivi, come quando, dopo aver tagliato con la prua della vostra imbarcazione il cavo di un aerostato, lo vedrete svolazzare per tutto lo scenario di gioco. Altre possibili conseguenze del vostro comportamento potranno essere, ad esempio, animazioni particolari ai lati della pista, o cambiamenti nella disposizione d'animo dei vostri avversari.

Saranno presenti condizioni meteorologiche variabili, per cui non aspettatevi di poter terminare il circuito inglese senza prima aver avuto un assaggio del famoso "bel tempo" anglosassone, ricordandovi poi di proteggere gli occhi dal sole quando salterete da una rampa della pista amazzonica. Non ci è ancora dato di sapere se il tempo potrà cambiare anche nel bel mezzo di un percorso, o solo tra gara e gara, ma propenderei per la prima ipotesi, vista la cura con cui la Interplay sta sviluppando questo titolo.

Powerboat avrà tre differenti modalità di gioco, oltre alla semplice pratica. La prima consiste nel campionato del mondo, nel quale dovrete superare i primi 3 percorsi con un punteggio adeguato per poter accedere a quelli successivi, mentre chi volesse misurare i propri riflessi senza essere disturbato dalle barche avversarie potrà cimentarsi nella modalità slalom, zigzagando allegramente tra le boe. Infine, sarà possibile cimentarsi nella classica gara Arcade dove, una volta scelto il percorso da affrontare e uno dei tre livelli di difficoltà, potrete sperimentare i salti e le scorciatoie che non avete osato utilizzare durante il campionato e ammirare le vostre evoluzioni grazie alla funzione di replay, pur cercando di precedere il motoscafo pilotato dal computer per accedere ai livelli successivi. Giocare in rete sarà ovviamente un'opzione da non trascurare, così come affrontare i vostri amici su un solo PC grazie allo split-screen che, caratteristica assolutamente inedita, permetterà a 4 persone di correre contemporaneamente, suddividendo lo schermo in un ugual numero di parti. Non so quanto sarà effettivamente utilizzabile quest'opzione, a meno che non possediate un monitor di dimensioni considerevoli, ma si tratta comunque di un'idea originale, quindi meritevole di attenzione.

Ci saranno due tipi di imbarcazioni, classificati come catamarani e monoscocca, che si differenzieranno, oltre che per la velocità, anche per la manovrabilità. I primi sono delle vere saette, precisissimi se condotti da una mano esperta, ma tendono a perdere il controllo se qualcosa va storto, mentre i secondi sono più facili da guidare, ma non per questo meno divertenti. Sarà importante provare le barche su tutti i percorsi, perché le prestazioni cambieranno a seconda delle caratteristiche della singola imbarcazione. Quindi, se il modello che avete scelto si rivela un water ambulante sul circuito norvegese, per esempio, potreste avere delle sorprese guidandolo su quello americano.

Pilotare il vostro motoscafo sarà un impresa relativamente semplice poiché, non disponendo questo di freni, tutto ciò che dovrete fare sarà accelerare e svoltare, azioni comunque non facilissime da compiere a velocità elevata. Sarà inoltre fondamentale utilizzare correttamente il PowerTrim, un sofisticato dispositivo di controllo che vi permetterà di alzare ed abbassare la prua del vostro bolide, il cui funzionamento è molto intuitivo. Infatti, sollevando il natante avrete un minor controllo ma raggiungerete una maggior velocità, mentre compiendo l'azione contraria pennellerete alla perfezione le curve, perdendoci in sprint.

Nella versione di prova che ho testato, questa caratteristica non era ancora implementata, rendendo difficoltoso il mantenere l'imbarcazione in pista nelle curve più strette, ma ritengo che, una volta inserita nel gioco, renderà il tutto ancora più frenetico e divertente.

La grafica comprenderà due modalità, VGA e SVGA, e sarà tridimensionale, mentre le visuali di gioco saranno le classiche tre, ovvero una dall'interno, una dal pelo dell'acqua e una da dietro la barca, che sarà interamente poligonale. Inutile dire che, se la prima è la meno utile, con la seconda otterrete un'ottima sensazione di velocità e l'ultima vi permetterà di avere maggiormente sotto controllo la situazione, evitando di entrare in collisione con i vari elementi del percorso, anch'essi composti da poligoni, che, pur non danneggiando lo scafo, vi faranno perdere del tempo prezioso.

Per giocare a Powerboat potrete utilizzare tastiera, joypad o il volante, e i dispositivi muniti di controllo force feedback saranno supportati, consentendovi così di sviluppare i muscoli delle braccia mentre giocate. Elencate le caratteristiche fondamentali di questo titolo, che sarà con tutta probabilità pubblicato a Gennaio dell'anno prossimo, non posso fare altro che salutarvi, augurandovi di non finire i vostri giorni impastandovi contro uno scoglio alla guida del vostro missile acquatico (e qui vi immagino mentre toccate ferro e mi inviate antiche maledizioni brandendo i cornetti antisfiga del nonno!).

POTREBBE ESSERE

- Dotato di un'azione di gioco veramente indiavolata e varia.
- Molto longevo, data l'influenza sulle competizioni di elementi esterni variabili.
- Graficamente molto ben realizzato.

OPPURE

- Necessitare di un computer molto potente per girare degnamente in SVGA.
- Dopo alcune partite, molti potrebbero trovarlo ripetitivo.
- L'intelligenza artificiale degli avversari si potrebbe rivelare deludente.

Il motoscafo più tamarro dell'intero gioco!

Arriva l'uomo nero!

Dopo averli visti al cinema, finalmente ci viene data la possibilità di impersonare i misteriosi "Uomini in nero", la cui missione è difendere la Terra dalla feccia extraterrestre. Benissimo, c'è un solo problema: io tengo per gli alieni!

A CURA DI GIORDANO "GBC" CONTESTABILE (CATILINA@GALACTICA.IT)

Infatti, se fin dalla prima infanzia l'eventualità della presenza di altre forme di vita nell'universo mi ha notevolmente affascinato, ultimamente questa mia passione si è ulteriormente accentuata, a causa delle straordinarie rilevazioni compiute sul suolo di Marte dalla sonda Pathfinder, che ha scoperto tracce della passata presenza di acqua e, probabilmente, di microrganismi di qualche genere, sulla superficie del pianeta rosso (beh, anche nel ciuffo di Gonzo probabilmente ci sono dei microrganismi, ma non per questo lui è un extraterrestre... o no? NdBDM).
Dopo questi avvenimenti, non posso fare a meno di chiedermi quanto tempo rimanga prima che avvenga il fatidico contatto tra l'uomo e un'altra specie senziente, e non posso nascondere di aspettare con ansia quel giorno, poiché è innegabile che, dopo un tale avvenimento, nulla sarà più come prima.
Le ricerche condotte dalla NASA, oltre a stimolare la mia immaginazione, hanno provocato lo scoppio di una vera e propria "Ufomania", dando vita a numerose produzioni cinematografiche e letterarie, oltre che a gadget di ogni sorta.
Il gioco che mi accingo a presentarvi è la trasposizione videoludica di uno dei film di maggior successo di questi ultimi tempi, una pellicola dove, purtroppo, gli alieni sono in prevalenza malvagi e i protagonisti passano il proprio tempo a cercare di eliminarli: Men in Black.
La nota di rammarico presente nella frase precedente è dovuta al fatto che, a mio parere, troppo spesso sono stati realizzati titoli che tendono a presentare i visitatori provenienti da altri pianeti come esseri ignobili, e non prendono nemmeno in considerazione l'ipotesi di contatti pacifici e positivi per la razza umana.
Mi rendo ovviamente conto che ciò è dovuto ad esigenze di botteghino, ma è mia ferma opinione che la maggior parte dei film che trattano quest'argomento abbiano una forte componente retorica, e ciò è dimostrato dal fatto che quasi sempre si concludono con la vittoria delle forze terrestri, ad opera dell'eroe di turno o degli sforzi congiunti delle maggiori potenze mondiali. Esistono ovviamente alcune eccezioni a questa regola, ma lo stereotipo rimane sempre quello, e se per caso la pensate come me, vi consiglio di andare a vedere quella geniale parodia che è Mars Attacks, di Tim Burton.
Lasciando da parte quest'argomento, riguardo al quale comunque gradirei conoscere la vostra opinione, passiamo ora alla descrizione del gioco vero e proprio, prima che il BDM si lamenti per l'eccessiva lunghezza dell'introduzione e mi faccia riscrivere tutto, minacciandomi con il suo inseparabile phaser.
Come accennato nel cappello di questo WIP, se deciderete di acquistare questa nuova fatica della Southpeak Interactive, vestirete i panni (molto scuri) fornitevi da una misteriosa organizzazione, assumerete un'identità segreta,

Dietro la finestra, fa capolino la sagoma di un alieno. Che carino! Quasi quasi gli apro un buco in testa ...

Men in black

Novembre 1997

Windows 95

Arcade/adventure

LEADER

Quali pericoli nasconderanno quelle porte? E chi lo sa, sono quasi tutte chiuse a chiave ...

ogni traccia della vostra esistenza sarà cancellata e potrete utilizzare i più moderni gingilli tecnologici ... praticamente, impersonerete un redattore di PC Game Parade!
In ogni caso, la struttura di gioco sarà quella tipica degli arcade-adventure, alla Alone in the Dark o, per nominare un titolo più recente, Resident Evil, col quale MiB si pone in concor-

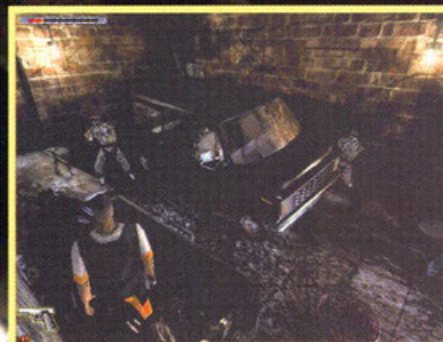
Will Smith sta pigliando a calci un nemico! Ma perché non è vestito di nero?

renza (vista la data d'uscita quasi concomitante). La trama si snoderà in tre distinte sezioni, corrispondenti ad altrettante missioni affidatevi, che vi porteranno a visitare oltre 200 locazioni, distribuite su tutto il globo terrestre, dall'Artico all'Amazzonia, e sarà basata sulla sceneggiatura del film, pur introducendo nuovi elementi narrativi.
Inizialmente vi verrà assegnato un caso di attività extraterrestre all'apparenza "normale". Comincerete subito ad investigare, ma mentre proseguirete nella soluzione del gioco nuovi indizi andranno ad aggiungersi a quelli che già possedete, finché scoprirete che, a meno che non troviate in fretta una soluzione, ogni forma di vita sulla Terra potrebbe essere distrutta a opera di una razza aliena, la quale sta costruendo un "processore cosciente su scala galattica" (il concetto è oscuro, ma affascinante .. sempre che non si abbia nulla in contrario a passare il resto della propria vita attaccati ad una motherboard), e ha deciso di utilizzare l'umanità come chip all'interno dello stesso. I malvagi esseri xenoformi cercheranno, infatti, di trasformare tutti gli esseri viventi in un unico componente organico, utilizzando le spore di un raro fiore amazzonico. Come se ciò non bastasse, un certo Skip Frales, ricco magnate completamente fuori di zucca, vi metterà i bastoni tra le ruote, arrivando a vendere il destino della propria specie nella speranza di realizzare il proprio folle sogno: accelerare l'evoluzione genetica della specie umana.
Come tutti i giochi di questo genere, MiB vi richiederà di alternare enigmi di varia difficoltà (speriamo che non si riduca tutto ad un "prendi quest'oggetto e usalo su quell'altro") a fasi di esplorazione, senza trascurare che dovrete

Qualcuno si è fregato una statuetta! Fa niente ... vista l'altra, non credo sia una gran perdita ...

affrontare un gran numero di combattimenti, in cui potrete utilizzare otto armi differenti, oltre alla vostra abilità nelle arti marziali (o, visto il soggetto del gioco, arti marziane... ok la smetto!). Anche i personaggi, sia terrestri che alieni, ricalcheranno fedelmente quelli del film, e di ciò potete rendervi conto guardando le foto che costellano questo WIP, in cui il protagonista della pellicola, Will Smith, noto per la serie televisiva "Willy, il principe di Bel-Air" (un mito!), è rappresentato piuttosto fedelmente. La scelta, comunque, non si limiterà ad un solo agente, poiché, se vorrete cimentarvi in questa nuova avventura, potrete impersonare anche il più esperto Tommy Lee Jones, o la "donna in nero", interpretata dalla bellissima Linda Fiorentino.
La drammaticità della situazione sarà sottolineata dai toni cupi con cui gli artisti della Southpeak hanno realizzato l'aspetto visivo del gioco (talmente cupi che per riuscire a vedere qualcosa dovrete alzare la luminosità dello schermo!), e, se il tutto sarà sorretto da un motore grafico all'altezza e da un buon numero di colpi di scena, credo che sarà lecito aspettarsi una certa dose di coinvolgimento.
Detto ciò, vi ricordo che MiB sarà disponibile a Novembre per PC, necessiterà di un Pentium di fascia media, mentre non si sa ancora se supporterà gli acceleratori grafici 3D, diventati ormai presenze indispensabili nel computer di qualunque appassionato di videogiochi, e mi accomiato da voi con una simpatica barzelletta: Sapete cosa dice la mamma ad un piccolo alieno che non vuole andare a dormire? "Va subito a letto o chiamo l'Uomo in Nero!".
Tutto bene? In caso di risposta positiva, proseguite pure nella lettura, se invece, a causa della battuta soprastante, avete subito traumi irreparabili o vi siete strozzati dal ridere, vi ricordo che non posso essere considerato responsabile degli effetti di ciò che scrivo, e vi invito ad astenervi dall'inviarmi rimostranze al riguardo.

Riuscite a vedere gli alieni che mi sparano addosso? No? Beh, nemmeno io ... infatti sto per morire.

Cosa sarà mai quella luce lampeggiante? Un allarme, forse?

Seduto in un cassonetto, contemplo i miei amici extraterrestri che tentano di farmi fuori.

POTREBBE ESSERE

- Atmosferico.
- Avvincente, se ricco di colpi di scena.
- Graficamente molto appetibile.

OPPURE

- Utilizzare un engine lento e impreciso.
- Avere enigmi troppo semplici e generalmente noiosi.

Ma...sigh...i venivo da d

A CURA DI GIANLUCA TOSCA (PCGAME@MAIL.VIVA.IT)

La [illegible] versione del gioco non era priva di b[illegible] questo caso sto per[illegible]ndo un ponte di legno coperto, anch[illegible] camera taglia il tett[illegible]

La Mini potenziata è assolutamente fantastica: pneumatici enormi, motore strabordante e ottime prestazioni, è una delle macchine segrete

Senza dubbio grande talento come programmatori, ma la geografia non sembra essere il loro fo[illegible] Berna mi risulta sia in Svizzera. Problemi delle beta (spero!).

Generalmente, si distinguono due grandi categorie di "Homo Automobilisticus": il gaudente e l'oppresso. Della prima categoria fanno parte tutte le persone che vedono la propria macchina come un dono divino; questa particolare predisposizione mentale porta strani effetti collaterali; primo fra tutti, una sorta di estasi mistica durante ogni (anche il più breve e insignificante) tragitto compiuto sul proprio mezzo. Le caratteristiche di questa ebbrezza fisico-psichica (che si manifestano con particolare intensità la prima volta che il soggetto fa un giro con gli amici sulla macchina nuova) sono riassumibili in: aumento del battito cardiaco, produzione abnorme di testosterone, incapacità di formulare una frase coerente esterna all'argomento "motori". Inutile dire, che esprimendo apertamente la vostra idea di automobile come mezzo di trasporto (o peggio interrompendo gli importanti discorsi su modelli e prestazioni con banalità del tipo: "quel camion è senza controllo e sta puntando dritto verso di noi") provocherete in queste persone: convulsioni, spasimi muscolari, ginocchio della lavandaia e odio imperituro nei vostri confronti. La seconda categoria, purtroppo manca lo spazio per un discorso approfondito sull'argomento, è invece poco in sintonia col proprio mezzo a quattro ruote, e ogni mezz'ora nel traffico gli provoca stress per sedici ore di seduta psicoanalitica. Classici segni di distinzione di queste persone sono: utilizzo del clacson come arma impropria, serie di cassette rilassanti della serie: "Migliora la tua vita identificandoti nelle mucche rosa della pubblicità", convinzione che tutti gli altri automobilisti del pianeta si siano uniti in una loggia massonica contro di loro, e produzione di bile a livelli industriali. Se vi dovesse capitare di viaggiare con loro, la tattica giusta è assecondarli in ogni modo possibile o mettersi un bel paio di tappi di cera nella orecchie. Io, naturalmente, non rientro in nessuna delle due categorie, soprattutto perché non ho ancora la patente; tuttavia penso di essermi fatto un'idea della cosa giocando all'attesissimo Test Drive 4. Ebbene sì, ho avuto la possibilità di provare una beta del gioco, non mi resta che raccontarvi l'accaduto. Innanzi tutto, spero sappiate di cosa sto parlando; ben quattro capitoli, oltretutto usciti a distanza di anni l'uno dall'altro, non sono certo pochi; sicuramente ne avrete sentito parlare. La novità principale, dovrebbe consistere nel tipo di macchine "interpreti" di questo prodotto. In precedenza, fin da Test Drive 1, si potevano guidare autentiche meraviglie a quattro ruote, sia per età che per effettive prestazioni; macchine che difficilmente (io, comunque, auguro a tutti il contrario) tutti noi avremmo avuto la possibilità di guidare nella realtà. Anche attualmente, questa linea di gioco viene mantenuta in prodotti quali Need For Speed II: ci si trova alla giuda di prototipi o comunque di macchine che non facilmente si potrà anche solo a vedere su strada; invece, la formula, vedremo se vincente, di TD4 sarà un calibrato mix tra nuovissimi mostri dell'asfalto e vecchie glorie americane, quali la Cobra o la Camaro. Cosa ne pensate? A me sembra veramente un'ottima idea; poter toccare con mano quanto macchine del passato siano ancora abbastanza competitive contro modelli appena sfornati, potrebbe essere un considerevole tocco di originalità; qualità, quest'ultima, troppo spesso trascurata. Facciamo un passo indietro e tor-

...estra!

Presto, stracciate le vostre patenti e sfasciate le vostre macchine, è ora di tornare a scuola guida col quarto episodio di questa fortunata serie.

La scelta della macchina è importante, non stupitevi che sia fornita una così particolareggiata scheda tecnica con tutto il necessario.

niamo ad alcuni anni fa; precisamente quando uscì il primo Test Drive targato rigorosamente Accolade. La novità era grossa e soprattutto vincente. Scegliendo tra diverse macchine, ognuna con particolari prestazioni, si gareggiava contro il tempo in una normale strada a doppia corsia; era questo il bello, poter gareggiare su una strada qualsiasi, mentre gli altri viaggiavano su macchine qualsiasi. Poter finalmente sfrecciare tra furgoni e utilitarie in una strada che vi ricordava quella per andare in montagna. Ora vi chiedo: sarebbe stato fruttuoso stravolgere, al quarto titolo, questa costante abbondantemente consolidata? La Accolade evidentemente ha pensato di no, ed ecco che, pur ampliata ed arricchita, la storia si ripropone. Alla guida di un bolide più o meno potente, il tempo e gli avversari saranno i vostri principali nemici, ma attenzione perché la strada è sempre comune, e i poliziotti più gli automobilisti ignari contribuiranno a rendere la vostra vita ancora più difficile. Innanzi tutto, potrete sbizzarrirvi nella scelta del tipo di competizione che più vi aggrada; dovrebbero essere presenti molteplici tornei e tipi di gare, ad esempio la "corsa a ostacoli", oltre naturalmente alla modalità multiplayer, nella quale si dovrebbero poter svolgere, in otto massimo, tutte le tipologie di competizione presenti nel gioco. In caso la scelta ricada sulla gara singola, potrete scegliere tra diversi tracciati, in cinque località tipo, quello che più vi piace. Keswick, Inghilterra, rappresenterà la tipica campagna anglosassone: strade a doppia corsia e ricche di tornanti, lunghe gallerie e un tempo spesso inclemente e un cielo sempre grigio; Kyoto, Giappone, la grande città del sol levante: strade molto ampie e traffico abbondante, con conseguente gran numero d'incidenti sul vostro cammino; San Francisco, CA, veramente stupenda la possibilità di passare a mille all'ora negl'incroci, magari in volo a causa di un dosso, in mezzo alle altre macchine; Berna, Svizzera, un borgo medievale e strade innevate di campagna sotto i vostri copertoni; e Washington, DC, gli ampi viali della capitale, larghissimi e spesso costituiti da irresistibili rettilinei, dove conta molto la potenza del mezzo. I luoghi prescelti sono stati accuratamente selezionati in modo da presentare diverse caratteristiche stradali e di traffico; sembra che ogni strada sia un fedele riscontro della realtà (se volete, controllate pure!), riprodotto sia nelle sue peculiarità macroscopiche come, appunto, la quantità di traffico e l'ambiente circostante, che nelle finezze, ad esempio i diversi tipi di terreno in uno stesso percorso. Nella versione da me visionata era possibile scegliere ben due circuiti per ogni ambientazione, decisamente diversi tra loro, e una sesta località, la Germania, non era accessibile dall'inizio; resta da vedere se, a livello definitivo, il prodotto subirà delle variazioni in questo senso. Un così grande impegno nella realizzazione dei trac-

La super Mini col logo dei programmatori sul tetto, ottima macchina per il tracciato sulla neve, decisamente insidioso e difficile.

Sto tallonando il gruppo di avversari con l'ultimo modello di Jaguar, la posizione sembra molto buona, ma la corsa è finita molto male.

Eccomi al volante della Cobra sulle strade di San Francisco, fra poco ci saranno i salti e relativi incroci visti in molti film d'azione.

Il povero automobilista sulla destra è stato vittima di un incidente; pensate quando vi trovate una macchina in questo stato dietro una curva.

POTREBBE ESSERE

- Migliore di NFS sotto molti punti di vista, soprattutto in realismo.
- Di alto livello, graficamente parlando, anche nella versione non "accelerata".
- In grado di mantenere alto il nome della serie Test Drive, facendo dimenticare TD Offroad.

OPPURE

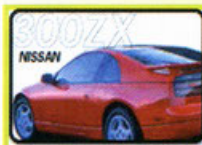
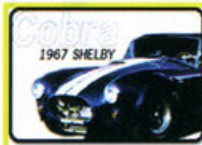
- Un gioco di corse troppo arcade, quasi solo per appassionati.
- Troppo realistico, far viaggiare una macchina del '69 a duecento non è sanissimo.
- Esoso nelle richieste hardware, soprattutto nella versione non ottimizzata per 3DFX.

ANTICO VS. MODERNO

In strada nel 1998, vanterà ben 345 cavalli di potenza e un accelerazione 0-60 mph in 4.8 secondi, costo: $37,500, onesto.

Non ho parole, velocità di 190 miglia orarie, 0-60 in 4.4 e motore V-10 sotto il cofano, ancora qualche articolo e la compro.

Tecnologia inglese con 350 cavalli e arrivo a 60 miglia in 4 secondi, neppure la linea è male ed è un modello appena sfornato.

Stampo nuovissimo, una linea accattivante e prestazioni da restarne basiti: 0-60 in meno di 4 secondi e motore turbo da 542 cavalli.

Vecchia di un paio d'anni, resta comunque di tutto rispetto con i suoi 430 cavalli e 4.5 secondi per arrivare a 60 mph, adatta alla strada.

Un tuffo nel passato per una stupenda macchina da corsa, rimasta attuale grazie a 490 cavalli e 3.5 secondi in accelerazione.

Un mito americano, grande potenza in una vettura discretamente accessibile; 425 cavalli racchiusi in un motore dal 1971.

Caratteristiche molto simili alla ZL-1, una macchina molto resistente e durevole, una delle migliori mai prodotte dalla casa americana.

Davvero curiosa questa immagine vero? Secondo voi, sono io che sto viaggiando contromano o lo stanno facendo tutti gli altri?

ciati dovrebbe, a rigor di logica, coincidere con un attentissimo sviluppo della veste grafica. I dati a mia disposizione, che teoricamente potrebbero essere soggetti a variazioni, sono veramente confortanti. La grafica 3D utilizzata sembra decisamente di buon livello; e, cosa molto importante, appare tale nella versione per qualsiasi scheda video. Naturalmente, è prevista una versione specifica per 3DFX sbalorditiva, a sentire i programmatori. Come vi dicevo, TD4 colpisce molto per l'accuratezza con cui quasi ogni aspetto sembra essere stato sviluppato. A cominciare dall'ambiente, potrete presto osservare come, assieme alla pregevole rappresentazione dei campi e case circostanti, non manchino numerose "chicche"; ci sarà l'ombra degli alberi sulla strada, il riflesso delle montagne nell'acqua e, particolarmente coreografico, lo scenario non completamente statico. Tanto per farvi un esempio, mi ricordo l'aeroplano che sorvola la strada in Inghilterra, e cervi zampettanti nel secondo circuito di Berna. Fin qui, tanto di cappello; resta da vedere cosa succede quando tutto è in movimento. La possibilità di ridurre le dimensioni della finestra di gioco è da tenere in considerazione. Non aspettatevi miracoli, visto che in alta risoluzione, 640x480, sopra un P133 scatticchia un po' troppo; ma basta non giocare a schermo intero, e le prestazioni tornano ad essere più che dignitose. Da notare la velocità del frame rate: trenta fps ...e le macchine? Vi starete giustamente chiedendo. Le automobili certamente non stonano se paragonate alla grafica di contorno. I modelli che dovreste poter guidare sono riprodotti fedelmente, la miriade di licenze chieste dalla Accolade fa decisamente testo, con un buon disegno delle texture e dei comportamenti in strada; vedrete, cioè, scintille partire dalla carrozzeria se strisciate contro qualcosa, e righe di pneumatici con relativa nuvoletta di fumo in caso di sgommata. Da notare, inoltre, che la presenza di pedoni nella versione che ho avuto sottomano era puramente decorativa, ma chissà che non ci venga riservata qualche sorpresa nella versione definitiva. Non è sorprendente, visto il resto, la realizzazione delle macchine dei passanti, limitate a discretamente pochi esemplari, e dei poliziotti. E ricordate che le tutte le vetture non dovrebbero essere soltanto belle, ma dotate di un alto livello di intelligenza artificiale. Posso dirvi che i piloti con cui gareggerete sono veramente bravi; non aspettatevi, perciò, di vincere tanto presto e soprattutto sarà bene ricordiate che state correndo come matti in strade comuni, piene di macchine che vanno beatamente per la loro strada molto...troppo piano (come sempre insomma NdBDM). Le auto da scegliere avranno il problema opposto; sappiate che la "fisica" e i comportamenti della macchina, sembra siano stati trasposti molto precisamente. Grande realismo, quindi, ma anche grande difficoltà nel condurre il vostro veicolo. Forse è presto per dirlo, ma ritengo che, non utilizzando un volante, potrebbe essere difficoltoso padroneggiare al meglio la vostra belva d'acciaio. D'altronde è giusto che partendo in sgommata il mezzo sia incontrollabile (questo lo dici tu, beata gioventù senza patente! NdBDM), e la tenuta di una macchina del '70 lanciata quasi a duecento orari sia non ottimale; e anche questo dovrebbe essere Test Drive 4. Volevo fare il birichino, ma ve lo dico: sono previste piste e macchine segrete.

Test Drive 4

INCENDIO DOLOSO, FURTO D'AUTOBUS, INVESTIMENTI,

È CRIMINALE...

CONTRABBANDO DI DROGA, RAPINA, ASSASSINIO, MASSACRO,

NON GIOCARE.

www.bmginteractive.com

FINALMENTE
QUALCOSA DI DIVERSO DA FARE CON LE MACCHINE INVECE DEL SOLITO INSULSO GIRETTO SU CIRCUITI SUPERCOMPLICATI...

VAI E COLPISCI: PERCHÉ IL CRIMINE *PAGA*, MA SOLO QUANDO È MERITATO.

E NON DIMENTICARTI DI ALLACCIARE LE CINTURE.

Requisiti del sistema : Windows 95 e DOS
Processore : P133 (Min 486)
CD-Rom : 2 X
Memoria : 16 MB Ram
Spazio su disco fisso : 17 Mb

BMG INTERACTIVE **i Giochi Che Ti Danno Alla Testa!**

VIA BERCHET, 2 - MILANO - TEL 02/8881 FAX 02881.2294

Governi Xenocratici

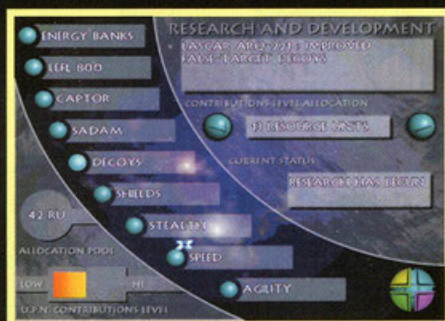
Mmmhhh... avete mai pensato di buttarvi in politica? Ma ve li immaginate i titoli sui giornali? ... "Crisi di stato: il Governo Prodi lascia il posto al Governo Douglas" ... non suona mica male, no?

A CURA DI DIEGO "DOUGLAS" COSSETTA (DOUGLAS@AGINET.IT)

Certo che ormai non ce n'è...le potenziali idee che possono stare alla base di un videogioco sono state quasi tutte sfruttate; in fondo le possibilità non sono poi molte: a parte la decisione del genere (ed anche qui la scelta si limita al massimo ed esagerando ad una ventina di opzioni), l'unica cosa da decidere è se ambientarlo nel presente, nel futuro o nel passato. E così, per esempio per gli strategici abbiamo avuto Civilization e Colonization per il passato, Sim City e Constructor per il presente o Cyberjudas e Supremacy per il futuro (solo per citare i primi titoli che mi sono venuti in mente). Ma ecco che le software house non mollano, e tentano sempre di concentrare tutti i loro sforzi nello spremere fino in fondo le singole categorie, per cercare di riuscire a ricavarne qualche elemento o qualche peculiarità a cui nessuno fino ad allora aveva pensato e che nessuno aveva ancora mai visto! Ma fino a quando riusciranno ad andare avanti? Ma bando alle ciance...diamo un'occhiata a cosa ci sta preparando la Grolier per la prossima primavera. Xenocracy sarà uno strategico ambientato in un futuro non ben definito, in cui le sorti del nostro sistema solare sono nelle mani di quattro grandi superpotenze che se le giocano facendo la guerra. La situazione tra i quattro pianeti in questione (Terra, Marte, Mercurio e Venere) è però molto tesa e così spetterà a voi vestire i panni di leader per la delegazione di pace. Il vostro compito consisterà nel mantenere la stabilità politica ed economica del sistema solare (e hai detto poco!), ma non preoccupatevi perché la federazione di turno vi metterà a disposizione tutti i mezzi necessari affinché possiate portare a termine con successo e con le necessarie comodità il vostro compito: non vi mancherà quindi la possibilità di pilotare sofisticate navi spaziali e micidiali bombardieri stellari, ma state attenti a non farci neanche un graffio...al governo costano un occhio della testa! Prima di scegliere la missione in cui cimentarvi, avrete la possibilità di selezionare quale modalità di gioco utilizzare: arcade o simulazione. La principale differenza tra i due consisterà nel fatto che il primo vi darà la possibilità di essere direttamente catapultati sul luogo della missione a bordo di un veicolo già completamente armato ed equipaggiato, mentre nel secondo caso le cose si faranno molto più difficili: dovrete infatti stare attenti a scegliere la missione corretta (o se preferite: a non scegliere la missione sbagliata), in quanto questa influenzerà in maniera sensibile l'equilibrio politico-economico tra le potenze che vi circondano. Nel caso della modalità simulazione avrete inoltre pieno controllo e potere di utilizzo dei fondi a vostra disposizione (che potrete anche investire in uno o più centri di ricerca), di tutto l'armamentario della federazione e delle scelte strategiche della forza di pace. E ricordatevi di stare sempre all'erta...si vocifera infatti che alle estremità del sistema solare, una pericolosa minaccia è pronta a mettere a dura prova l'equilibrio e la stabilità del vostro governo: siate quindi saggi e tenetevi sempre pronti e preparati a qualsiasi evenienza! In Xenocracy le missioni saranno create in modo random e verranno in particolare ambientate su oltre 70 diverse locazioni. Saranno inoltre disponibili diverse opzioni per il gioco in multiplayer, che spazieranno dalla partita in rete locale (fino ad 8 giocatori in contemporanea) alla possibilità di connettersi in Internet via modem.

Il nuovo titolo di casa Grolier presenterà un'incredibile grafica 3D e – oltre a sfruttare in modo pesante i nuovi driver DirectX 5 e Direct Sound – supporterà anche un'ampia gamma di schede acceleratrici 3D (tra cui naturalmente 3Dfx, 3D Blaster e Matrox). Potrete trovare Xenocracy su tutti gli scaffali del vostro negozio di fiducia, a partire dal Febbraio dell'anno prossimo...quindi prendetevela con calma...non c'è fretta...prima di allora ne saprete di più: basta restare sintonizzati sulle frequenze di PC Game Parade...

A giudicare dalle prime immagini gli effetti di fogging e le texture usati non saranno niente male. Ma sarà possibile beneficiarne per tutte le versioni del gioco?

Prima di realizzare le versioni finali su computer è stata realizzata una gran quantità di schizzi su carta, per ottenere risultati dal maggior impatto visivo possibile.

Avrete una vasta gamma di decisioni da prendere: come potete vedere, avrete la possibilità di influenzare ogni singolo aspetto dei mezzi a vostra disposizione.

POTRÀ ESSERE UN SUCCESSO PERCHÉ...

- Grafica 3D mozzafiato, grazie anche all'accelerazione 3D.
- Grande varietà di missioni generate in modo casuale.

...E PERCHÉ NO.

- Scarsa varietà per ciò che riguarda gli obiettivi del gioco.
- Pochi avversari sul piano politico (solo 4 pianeti).

Xenocracy

Febbraio 1998

PC CD-ROM

Simulazione strategica

I signori caduti... a

La Eidos fa il suo ingresso nel mondo degli strategici in tempo reale, saprà distinguersi dalla massa o si tratterà solo di un altro clone?

A CURA DI GIORDANO "GBC" CONTESTABILE (CATILINA@GALACTICA.IT)

Mentre scrivo queste righe, in una serata di Ottobre insolitamente calda, sono passate poche ore da quando sono stato accolto, da un BDM insospettatamente gentile (sospetto però che riservi questo trattamento alle reclute, e che il peggio debba ancora venire), nella redazione di PC Game Parade. Ora, sperando di non essere sopraffatto dall'emozione, mi accingo a presentarvi un gioco molto interessante che risponde al nome di Myth: The Fallen Lords, pubblicato dalla Eidos, la software house nota per aver dato vita al più affascinante ammasso di pixel della storia dei videogiochi, Lara Croft. Con queste credenziali, le premesse ci sono tutte, ma vediamo insieme quali sono le caratteristiche salienti di questo prodotto, che va a piazzarsi in una categoria particolarmente inflazionata: quella degli strategici in tempo reale.
Negli ultimi mesi abbiamo assistito al proliferare di titoli che, in un modo o nell'altro, seguivano le orme di Warcraft 2 e Command & Conquer, le due pietre miliari che hanno dato il via alla clonazione sfrenata, bombardando l'utente videoludico con prodotti molto simili per concezione, ma molto poveri di sostanza. Alcuni, come Dark Reign, si sono rivelati concorrenti temibili, situandosi al fianco dei giochi succitati nell'olimpo della categoria. Altri, la maggioranza, sono spariti senza lasciare altra traccia che un voto mediocre sulle riviste di settore e una fila di scatole negli scaffali inferiori dei rivenditori di software. A quale categoria apparterrà questo Myth, nuova fatica degli sviluppatori della Bungie, già autori dell'acclamato (dai possessori di Macintosh) Marathon?
La storia inizia con il passaggio di una cometa, che annuncia l'arrivo di qualcosa di indescrivibilmente malvagio, qualcosa capace di "spegnere" ogni forma di vita gli si pari davanti, senza rimorsi, senza pietà. Questo qualcosa è l'esercito del male, che attraversa la terra distruggendo tutto ciò che incontra, allo scopo di regnare su un pianeta ove morte e desolazione la facciano da padroni (proprio una bella premessa... NdBDM). A contrastare questa nera marea di assassini sorgono formidabili eroi, temprati nel fuoco della guerra e pronti a dare battaglia, per difendere la libertà della propria patria.
Myth si propone come gioco fortemente incentrato sull'azione, pur necessitando di un notevole utilizzo di materia grigia. Quindi, anche se non ci sarà la possibilità di produrre unità o di gestire le proprie risorse, accanirsi contro il nemico, rovesciandogli contro un'urlante marmaglia, non servirà proprio a nulla, tranne che a trasformare il proprio esercito in un'enorme massa di carne in scatola (visto che tutti i soldati possiedono un'armatura...). La chiave del successo sarà un'accurata pianificazione delle battaglie, unita ad una conoscenza approfondita delle caratteristiche delle varie unità.
A tal proposito, un'altra caratteristica non usuale è la diversificazione delle forze in campo: non vi sarà una grande disparità tra la potenza dei vari personaggi, come ad esempio tra il soldato e il drago di Warcraft 2, ma tutti i combattenti saranno sullo stesso livello, pur differenziandosi nelle caratteristiche ed avendo abilità differenti.
La novità che salta subito all'occhio è la possibilità di muovere a proprio piacimento la telecamera che riprende l'azione, avendo così la possibilità di controllare le sorti delle battaglie, che si svolgeranno, e questa è un'importante innovazione rispetto ai titoli precedenti, in ambienti tridimensionali.
Rileggendo quest'ultima frase, che riprende l'elemento maggiormente enfatizzato nella press release, sono stato assalito da un senso di deja vu, realizzando dopo pochi secondi che queste caratteristiche erano presenti anche in Powermonger, immortale capolavoro della Bullfrog, risalente al 1991.
In effetti, non è solamente questa caratteristica ad accomunare i titoli in questione: entrambi, infatti, condividono anche l'ambientazione medioevaleggiante e la succitata propensione all'azione. Per quel che riguarda grafica e sonoro, Myth è, per ovvie ragioni, anni luce più avanti, ma ritengo possa essere interessante riflettere sulle similitudini presenti nello schema di gioco dei due titoli, anche qualora ciò porti ad uno struggente attacco di nostalgia per i bei tempi che furono, quando la giocabilità era più importante dell'aspetto grafico, e i maghi del codice riuscivano a stipare capolavori in un paio di normalissimi dischetti.

Un arciere distratto non si avvede di essere seguito da un famelico zombie ... per fortuna che il suo amico sta per farne un puntaspilli!

Myth

USCITA	Dicembre 1997
SISTEMA	Windows 95
GENERE	Strategico
SOFTWARE HOUSE	EIDOS
DISTRIBUTORE	LEADER

sono aiutateli!

Non c'è più serietà! Mentre impazza la carneficina, un orribile mostro armato di tritaverdure si esibisce nella sua specialità: le boccacce!

Una cosa è certa, questi scheletri hanno pessimi gusti in fatto di abbigliamento! Purtroppo hanno anche delle lance molto affilate.

Che gusto c'è ad ammazzarsi di botte, se poi il primo mago che passa polverizza tutti gli astanti con un gesto?

Ma ora, bando alla malinconia e diamo un'occhiata a quella che sarà la struttura di Myth: vi sarà data la possibilità di giocare da soli, affrontando una campagna composta da 25 diversi livelli, o in multiplayer, in rete locale o tramite Internet, potendo scegliere tra quattro diversi modi per affrontare l'avversario. Ogni scenario sarà in tre dimensioni e saranno simulate le diverse condizioni atmosferiche che influiranno notevolmente sulla tattica da adottare per aver ragione delle unità nemiche. In effetti, ogni minimo particolare avrà la sua importanza, tant'è che tutti gli oggetti presenti nel gioco rispetteranno alla perfezione le leggi della fisica. Così, se un nostro guerriero mozzerà la testa ad un putribondo scheletro, vedremo la cervice di quest'ultimo rimbalzare un paio di volte sul terreno, per poi fermarsi in un lago di sangue, e, nel caso di un'improvvisa nevicata, l'avanzata del nostro esercito rallenterà notevolmente, avvantaggiando le forze del male le quali, essendo in gran parte già morte, non soffrono di certo il freddo.

A giudicare dalle foto, il livello di violenza sarà molto accentuato, e capiterà molto di frequente che furibonde battaglie si svolgano sopra una pila di corpi orrendamente dilaniati, o che potenti magie riducano soldati inermi a cumuli di cenere. Questa caratteristica, unita al realismo cui accennavo sopra, dovrebbe conferire al gioco un appeal grafico non indifferente.

Saranno inoltre presenti numerosi filmati d'intermezzo tra una battaglia e l'altra, realizzati a mano da un noto studio di animazione, oltre ad effetti sonori appropriati, che spazieranno dal rumore delle armi alle grida di dolore dei soldati trafitti.

I programmatori di Myth affermano inoltre di aver creato un sistema di intelligenza artificiale molto sofisticato, che permetterà alle creature del male di sbudellare i malcapitati paladini della luce utilizzando tattiche astute e sempre diverse.

Con un simile biglietto da visita, Myth appare un successo annunciato, ma le sue possibilità di diventare un classico aumentano, se si considera la possibilità di giocarlo via Internet. Chiunque sia in possesso di un modem e di un abbonamento alla rete delle reti, infatti, potrà sfidare giocatori provenienti da tutto il mondo, scegliendo di trucidarli in un sanguinoso deathmatch, o di affinare le proprie doti di stratega cercando di catturare lo standardo dell'avversario, dopo aver scelto se questo dovrà essere fisso o muoversi in continuazione lungo il terreno di gioco.

"Fateci passare!" "No, fateci passare voi!" Ho il presentimento che tra poco la limpida acqua di quel fiume si tingerà di rosso .... Notate, comunque, il riflesso del ponte.

POTREBBE ESSERE UN SUCCESSO SE

- **Il sistema di controllo si rivelerà immediato.**
- **Sarà impegnativo, ma non frustrante.**

OPPURE UN FLOP SE:

- **Non aggiungerà nulla ai titoli che l'hanno preceduto.**
- **L'azione sarà troppo confusa.**

Dopo aver soppesato tutti gli elementi che andranno a formare questo gioco, posso concludere dicendo che, probabilmente, questo titolo non verrà ricordato per le innovazioni in esso presenti, ma, se i designer della Bungie riusciranno a sviluppare un'interfaccia (senza dimenticare il sistema di gestione della telecamera) sufficientemente "amichevole", a calibrare equamente il livello di difficoltà, e, soprattutto, a rendere il tutto piuttosto veloce e frenetico, Myth si meriterà sicuramente un posto sul trono, al fianco dei giganti che l'hanno preceduto.

Proprio mentre sto scrivendo, mi giunge la notizia che il gioco è entrato nella fase finale di beta testing. Restate dunque sintonizzati su queste pagine per ulteriori dettagli su questa ultima fatica della Eidos, che potrebbe essere uno dei best-seller di questo Natale.

Ci stiamo se… avvicinando…

Il terzo millennio sarà pieno di novità e traguardi socio-scientifici. Nel 1998, invece, are che i realizzatori di uno dei migliori giochi di calcio di tutti i tempi abbiano deciso di ritornare all'attacco...

A CURA DI STEFANO "BOM" PETRULLO (PCGAME@MAIL.VIVA.IT)

Mi è capitato di viaggiare in diverse condizioni e per diversi periodi, ma vi assicuro che andare a Londra e tornare in giornata è veramente devastante a livello di stress: alle 6 di mattina in aereoporto, alle 16 in viaggio di ritorno. Fatto sta' che è in uscita Sensible Soccer 2000 e, comunque, è giusto parlarne (visto anche che mi è arrivata un e-mail che mi accusava di aver organizzato, lo scorso numero, un pesce d'aprile fuori stagione, proprio io, così tenero e indifesto... sob, sob). Ecco, quindi, che comincio a parlavi di un gioco di calcio che ha rappresentato la killer application per quel computer ormai defunto (a livello commerciale perlomeno) che risponde al nome di Amiga: Sensible Soccer è stato, infatti, uno di quei prodotti che alla faccia di tutti si è rivelato essere un vero capolavoro a livello di programmazione per tutti coloro che possedevano il computer di mamma Commodore (una mamma ormai defunta, almeno per ciò che riguarda il nostro settore, e non me ne vogliano gli amighisti, è ormai un dato di fatto!!!).
Dopo l'uscita del primo Sensible altri titoli hanno cercato di imporsi sul mercato, non ultimo il gioco di Dino Dini (il ciccione di Kick Off), Goal.
Ma non c'era storia, Sensible ormai era diventato il cuore di ogni Amiga presente in Italia, sono usciti svariati seguiti, data disk, versioni più o meno aggiornate. Intanto il tempo passava e il computer Commodore cominciava a dare i primi segni di cedimento. Il mondo dei videogiochi PC cominciava a nascere e a evolversi succhiando sempre più soldi al settore dei videogiochi, arrivava il CD-ROM ecc. La storia la sappiamo tutti. Quello che forse non tutti sanno è che Sensible Soccer uscì anche per PC, ma i risultati non furono quelli sperati, buoni certo, ma non eccezionali come per l'Amiga. I Sensible hanno continuato per anni ad aggiornare e rilasciare nuove versioni e ora, pare che abbiano deciso di attaccare il mercato PC con una nuova interpretazione del "loro" calcio. Ho parlato personalmente con John Hare settimana scorsa alla sede della GT Interactive, situata in una vecchia scuola (che assomiglia più a una chiesa, almeno esternamente) in piena Londra. Che cosa è venuto fuori da questa chiacchierata? Ma che naturalmente il gioco sarà fantastico: innanzitutto partiamo parlando della visuale. È rimasta esattamente la medesima, non è cambiato nulla, eccezion fatta per i replay; questi sono stati realizzati in 3D con un nuovo engine proprietario della Sensible. Per il resto, l'unica novità degna di nota a livello grafico è la realizzazione degli sprite con l'ausilio del motion capture.

Un fantastico tiro in porta, ben calibrato, ma con un grande tuffo il "salvapalle" della situazione riuscirà a mantenere il risultato invariato.

Il replay, come vedete, sfrutta un engine poligonale, non riesco a capacitarmi di come il gioco non supporti anche questa modalità...

Accesissimo contrasto sulla fascia laterale, chissà chi avrà ragione, io o il mio avversario? Solo il portiere potrà dare una spiegazione...

nsibilmente al 2000

Visto che siamo vicino al 2000 poi, la grafica sarà in alta risoluzione. Le novità a livello grafico sono pressoché finite, dovete sapere, infatti, che John Hare non vuole assolutamente creare un altro Fifa/Kick Off 98/Actua Soccer 2 (sbarrare la voce preferita!), non ama la grafica, ma vuole semplicemente creare un prodotto giocabile e che sappia avere il medesimo eco del primo Sensible Soccer. Ma tutto questo sarà possibile con così poche innovazioni? Certamente no, infatti è stato realizzato uno studio su tutti gli aspetti del gioco non puramente legati alla grafica: partiamo con il sistema di controllo, il primo Sensible si giocava con un joystick e un tasto singolo per realizzare tutti i vari "virtuosismi calcistici" del caso. Ora, invece, avremo a nostra disposizione un secondo tasto; mentre il primo pulsante, infatti, avrà la stessa funzione, il secondo sarà un vero e proprio ausilio per trucchetti più o meno sporchi. La dinamica di gioco sarà eccezionalmente veloce e non vi darà troppo tempo per pensare al da farsi, tiro, passaggio, cross e gol... rapida successione di azioni con il commento dello stesso John Hare (che vi assicuro è un malato di mente a livelli assurdi, in senso buono naturalmente!). Il numero di squadre? Oltre 300, come è giusto che sia, ci saranno tutte le squadre del campionato inglese, scozzese, italiano, spagnolo, francese e tedesco. Avremo poi differenti tipi di competizione e la possibilità di crearci il nostro "dream team". La vera novità, comunque, è rappresentata dalla gestione dei giocatori, dalla parte manageriale vera e propria: dovete sapere, infatti, che Sensible Soccer vi permetterà anche di essere allenatori, manager e galoppini della vostra squadra del cuore. Credete che anche qui le novità non siano eclatanti, ma è qui che vi sbagliate: John e compagnia, infatti, hanno implementato un sacco di caratteristiche decisamente interessanti per gli amanti della "strategia calcistica". Con Sensible Soccer 2000 potrete veramente emulare le gesta di Maldini, magari migliorandone le performance, visti gli scandalosi risultati dell'ultima partita... (poi ci si lamentava di Sacchi, comunque di calcio non ne capisco, né mai ne ho capito niente, per cui prendete questa affermazione con beneficio d'inventario). Tornando a noi: avete presente il discorso dei waypoint? Bene, in senso molto largo potrete decidere, tanto per fare un esempio, di dare determinate "dritte" ai singoli giocatori: correre sulla fascia se l'attaccante avversario prende palla, marcare Tizio, piuttosto che Caio, sono altresì editabili varie caratteristiche, ne esistono cinque o sei per ogni calciatore preso in esame più varie opzioni di contorno. Ciò vuole dire che Sensible Soccer 2000 potrebbe soddisfare le esigenze "simulatorie" di tutti gli appassionati dei vari Championship Manager, garantendo un'incredibile longevità: Jason Fittzgerald, simpaticissimo e polifunzionale PR della GT Interactive (distributrice del titolo), già fantastica ore di editing del singolo giocatore per ottenere team dalle incredibili performance; tutto questo rende possibile immaginarsi un nuovo evento "Sensible", ma siamo sicuri che questo basterà a tutti gli appassionati di calcio del mondo, o meglio, d'Italia, nel nostro caso? Onestamente nutro delle perplessità, non tanto correlate al gioco in sé, che comunque sembra ricco di caratteristiche e potenzialità intrinseche, quanto ai suoi concorrenti i quali, comunque, sono decisamente agguerriti... Quando si realizza un gioco di tale caratura come Sensible Soccer 2000, a mio modesto parere, bisogna essere molto forti su tutti i fronti. Il nuovo prodotto della Sensible Software sembra eccezionale per ciò che riguarda l'apporto manageriale, veramente eccezionale, con statistiche singole e "generali" assurdamente approfondite, ma con poca sostanza e competitività dal punto di vista di gioco vero e proprio. Orbene, con questo non voglio assolutamente dire o manifestare giudizi prematuri, ma fatto sta che a mio modesto parere un titolo come Sensible Soccer 2000 difficilmente potrà contrastare un Fifa 98, piuttosto che un Actua Soccer 2. La giocabilità pare sia effettivamente fuori parametri, ma siamo sicuri che i giocatori di oggi abbiano le stesse esigenze di quelli che smanettavano con il Workbench 1.3? Con questo quesito mi sento di chiudere l'articolo: solo la versione finale potrà rispondere a questo interrogativo... See ya...

Ecco uno dei frame d'animazione realizzati con la tecnica del motion capture. Secondo voi perché la palla è viola?

L'inizio di una favolosa azione a centrocampo, come vedete gli sprite sono decisamente migliorati rispetto alle precedenti versioni.

POTREBBE ESSERE

- Un ritorno alle origini capace di lasciare il segno nei giochi di calcio.
- Una manna dal cielo per i patiti di manageriali.
- Una possibilità per ritornare a giocare su PC del "vero" calcio, a discapito di tutti i giochi tridimensionali che stanno per uscire.

OPPURE

- Un'operazione commerciale di scarso successo.
- Il definitivo affossamento del nome Sensible.
- Un ottimo manageriale, ma un insufficiente alternativa a Actua 2 e Fifa 98.

Ecco alcune delle "facce" realizzate dai programmatori della Sensible, non si può dire siano dei piccoli "Alain Delon".

Sensible Soccer 2000

 Febbraio 98

 Windows 95

 Simulazione calcistica

GT Interactive Software

HALIFAX

RECENSIONI

Ed ecco la "legenda" delle recensioni di PC Game Parade. Per garantire il massimo di completezza abbiamo aggiunto svariati box "fissi" più alcuni variabili a seconda dell'articolo. Qui di seguito troverete la descrizione di ogni voce e/o bollino che incontrerete nelle prossime pagine.

Opinione con la bilancia
Il verdetto finale e inappellabile su un videogioco. E' in questo box che l'autore della recensione esprime il proprio parere dopo aver analizzato tutti i vari aspetti del gioco. Il voto riassume in percentuale questo giudizio, mentre le barre danno informazioni più dettagliate sulla grafica, il sonoro e la giocabilità (con una scala da uno a cinque).

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:

SCALA DEI PUNTEGGI
VOTAZIONE GLOBALE:
PC Game Classico: 95-100, un prodotto che si fregia di questa valutazione va assolutamente acquistato, ottimo da tutti i punti di vista. Non possiede virtualmente nessun difetto. Ci giocherete di nascosto, chiuderete la nonna nello sgabuzzino purché vi lasci stare, salterete la scuola, il lavoro o tutti e due, mollerete la ragazza (beh, no, adesso non esageriamo... è più probabile che vi molli lei)
PC Game Garantito: 90-94, ottimo gioco, garantito dalla redazione in quanto divertente e realizzato magistralmente. Non riesce a diventare un classico, ma va comunque tenuto d'occhio per un eventuale acquisto.
80-89: insomma, non è che un prodotto del genere sia poi così brutto, solo che, per un problema particolare o per delle scelte discutibili (per esempio una grafica da spavento e una giocabilità buona, ma con qualche lacuna) non siamo in grado di garantirne al 100% la qualità. Di solito un gioco che prende una valutazione in questo intervallo è consigliato agli appassionati di un particolare genere.
70-79: le cose cominciano a peggiorare, i problemi si accumulano e dopo aver caricato il gioco una sensazione di sconforto progressivamente s'impadronisce del nostro corpo. Poi, visto che avete speso dei soldini cominciate a convincervi che poi non state giocando proprio con una schifezza. Ma nonostante tutto ammettete che, seppur divertente, i difetti ci sono, e si vedono...
60-69: Ahi, ahi, ahi. Parafrasando una frase del cugino del nostro art director (riferita a ben altro!), siamo su livelli di "smanettabile". Gioco appena sufficiente o film interattivo che d'interattivo possiede solo la scatola (nel senso che potete aprirla e chiuderla, romperla, buttarla dalla finestra ecc.)
50-59: Sempre più in basso, la mediocrità s'impadronisce del gioco, penetra nella vostra mente e vi fa esclamare "machimel'hafattofare?". Avete presente quando siete convinti di aver preso 9 nell'ultimo compito in classe e poi scoprite un 6? Ecco, i programmatori provano la stessa sensazione con un voto del genere... Solo che poi smettono di lavorare nel settore!
40-49: Quasi infimo, una sorta di slideshow con due righe di codice per far collegare le varie schermate. Simulatori di volo con prospettiva errata, cloni di Doom che assomigliano a cloni brutti di Wolf 3D...
30-39: Infimo, pieno di bug, assenza di playtesting. Grafica che non è grafica, sonoro che non è sonoro. Se lo conosci lo eviti, se lo conosci non lo compri e risparmi i soldini per una serata in discoteca con gli amici o una cena con una bella figliola.
20-29: Siamo proprio bassi, raramente un prodotto prende un voto del genere, ma quando avviene la software house autrice del titolo dovrebbe vantarsi per essere riuscita a tirare fuori una fetecchia simile...
10-19: La fuffa più completa, e quando dico più completa, intendo proprio COMPLETA!!!
0-9: Datelo alle capre come incentivo per concimare i campi...

Opinione aggiuntiva

Non sempre qui in redazione siamo tutti concordi sulla valutazione di un gioco (e spesso sono botte!). In questo box viene data a un altro redattore la possibilità di esprimere le sue impressioni personali che, per un motivo o per l'altro, sono differenti da quelle del recensore.

Interview

Interview, ovvero in italiano Intervista, è il fiore all'occhiello della redazione di PC Game Parade e rappresenta l'opinione e le impressioni dei programmatori e dei personaggi di primo piano delle software house più importanti nel mondo dei videogame.

Zoom In

Tutto quello che si può aggiungere a una recensione viene raccolto nei box "zoom in". A seconda dei casi potremmo parlare delle armi del personaggio, dei livelli segreti del gioco, dei cheat code, o se preferite del numero di scarpe del cattivo di fine livello. "Zoom in", perché approfondire "è meglio che curare"...

Alternativa

Salvo casi particolari, è sempre possibile ricondurre un gioco a un genere e fare paragoni con prodotti più vecchi.
Nel box vengono valutati altri titoli che, a seconda delle circostanze, rappresentano una valida alternativa al prodotto recensito.

Help

Siete in difficoltà con il gioco che avete appena comprato, o volete sapere come superare le prime fasi? Questo box è un valido aiuto per affrontare le prime situazioni difficili, in modo da iniziare a giocare subito e avere tempo di familiarizzare con i controlli del gioco. Non è una soluzione, non sono dei cheat, ma solo degli aiuti, tecniche e strategie per farvi subito entrare nella mentalità del prodottoacquistato. Questo box è garanzia del fatto che il prodotto è stato testato a fondo.

Specs

E' inutile che acquistiate un simulatore di volo con grafica 3D in alta risoluzione se avete un 286. Per non correre rischi dovete ricorrere a questo box, che sintetizza l'hardware minimo richiesto dal gioco e propone la configurazione ottimale.
Le voci, come da bollini sono:

RAM: indica la quantità minima o consigliata per il funzionamento del gioco.

CPU: il 286 o il Pentium Pro? Leggete qui per sapere se il vostro processore è abbastanza potente.

AUDIO: le schede sonore previste e supportate...

VIDEO: VGA? SVGA o XGA? Nessun problema, questo voce è fatta apposta!

CONTROLLI: E' possibile usare il Thrustmaster, il T2, il Joypad Gravis a 4 tasti? La risposta è qui...

NOTE

NOTE: Eventuali commenti inerenti alla configurazione trovano sotto questa voce la loro collocazione ideale.

Cavolo, ho calcolato male i tempi dell'esplosione e non mi sono allontanato abbastanza in fretta, poco male ho ancora tre vite.

Come mai sono sempre di più i videogiochi che tendono ad andare controcorrente, sfidando le normali leggi di comportamento?

A CURA DI STEFANO GRADI (STEFANO.GRADI@TRADEMEDIA.IT)

Allargando la visuale avrete sott'occhio una buona porzione di strada, occhio a non perdere la vostra vettura, visto che diventa simile a una formica.

Sono già passati alcuni mesi dall'uscita di Carmageddon, ne hanno parlato più o meno tutti, dai quotidiani alle televisioni; in qualche modo numerosi "esperti" hanno espresso le loro opinioni. L'esercito dei videogiocatori si è allora schierato sempre più contro chi vuole proibire la libertà di espressione nei videogiochi. Se vi ricordate, in occasione del Work In Progress relativo a GTA espressi le mie opinioni riguardo a un gioco dai contenuti non proprio comuni. Ora GTA (questo il nome finale con cui il gioco verrà venduto) è in dirittura d'arrivo, la versione finale è nelle mie mani da oltre una settimana, quindi posso tranquillamente darne un giudizio completo, sia sui contenuti che sull'effettiva validità come videogioco puro. La trama è molto semplice, voi impersonate un individuo poco raccomandabile, senza lavoro, intraprendente, con molte conoscenze all'interno della malavita. Come tutte le persone di questo mondo, avete bisogno di soldi per condurre una vita decente e, magari, cambiare aria trasferendovi in un'altra città. Per arricchirvi, dovete cercare degli incarichi che vi vengono offerti da persone che non vogliono sporcarsi le mani. Le missioni proposte possono essere di vario tipo: attentati, furti, salvataggi di persone rapite, omicidi a persone indesiderate, furti d'auto e quanto altro possa fare parte della vita di un malvivente. All'inizio vi ritroverete a piedi, senza nulla in tasca e senza un soldo; la cosa più veloce da fare consiste nell'impadronirsi al più presto di un'automobile, meglio se in buone condizioni e potente. Per impossessarsi di una macchina, basta avvicinarsi, aprire la portiera, sferrare un pugno al proprietario e scaraventarlo in terra, sedersi al posto di guida e schiacciare a fondo l'acceleratore, sperando che nessuno attraversi la strada in quel momento. Questo perché ogni pedone può essere investito, così come ogni motociclista. Rubare auto e uccidere gente ha però delle controindicazioni, prima fra tutte la polizia, la quale inizierà a inseguirvi non appena scopre che avete commesso una infrazione, anche piccola come un eccesso di velocità. In questo caso vi trovate di fronte due possibilità: arrendervi o scappare. La prima è naturalmente un'opzione sconsigliata, la seconda è veramente ardua, visto che dovrete riuscire a far perdere le vostre tracce nascondendovi in qualche vicolo (praticamente impossibile) o cambiando l'aspetto dell'automobile che state usando in quel momento. Sovente vi capiterà di dover affrontare i poliziotti in accesi scontri a fuoco che, in caso di successo, vi porteranno un bel po' di soldi, una macchina nuova (quella blu con i lampeggianti) e altre pattuglie alle vostre calcagna. Non vi ho detto che, sparse per la città, ci sono varie casse contenenti pistole, mitra, lanciarazzi e bonus quali immunità penale (non perdete una vita se venite arrestati),

HELP

✗ Non è un gioco semplice, soprattutto per via dell'impossibilità di salvare, quindi fate molta attenzione a ogni vostro movimento.

✗ Cercate di assolvere i compiti che vi vengono assegnati al primo, al terzo e al quarto telefono, il secondo è molto impegnativo e vi consiglio di evitarlo.

✗ Salite sempre sulle macchine posteggiate, la maggior parte delle volte vi capiteranno dei nuovi lavoretti.

✗ Quando dovete spostarvi con una certa fretta, allontanate un bel po' la visuale, potrete vedere meglio la strada.

Non appena iniziate a giocare a Gta, vi viene data la prima indicazione per racimolare qualche soldo.

Quelli che vedete stesi in un bagno di sangue sono dei poliziotti e quella che vedete un po' ammaccata e la loro volante che ho appena rubato.

Il nostro amato protagonista deve avere una certa avversione per gli individui vestiti d'arancione e con la testa pelata, ne ha appena devastati quattro.

Kablam! Esplosioni a go-go per una vita vissuta sul filo del rasoio, basta un attimo di disattenzione e potreste non rivedere la luce del sole.

Il tipo che vedete a terra è stato appena colpito da un montante, necessario per impadronirsi della sua bella e veloce Countact.

È giusto o non è giusto

ZOOM IN

Poche righe per poter ribadire la mia opinione al riguardo: è giusto o non è giusto censurare i videogiochi e altre forme di divertimento interattivo? A mio parere no, ogni persona deve essere libera di scegliere, come lo è guardando la televisione o andando al cinema. Se un titolo presenta degli argomenti controcorrente o fuori dalle righe, deve poter essere provato da chiunque, tutti devono poter decidere se giocarci o no. Mi sembra assurda l'idea degli zombie e del sangue verde, alla fine la sostanza di Carmageddon rimane quella, qualcuno si investe sempre e chi non ha voglia di farlo, semplicemente non lo compra. GTA è comunque diverso, vi vengono sì assegnati dei punti se tirate sotto i passanti, ma potete tranquillamente evitare di farlo; ai fini del gioco è praticamente inutile. Spero solo che non si sollevi un polverone anche in questo caso e, soprattutto, che non mi mettano gli zombie anche qui.

Quelle che vedete sono sette carcasse di auto bruciate dopo che ho piazzato un'autobomba nel bel mezzo dell'incrocio.

armatura, vita extra e vari potenziamenti per l'auto. Questi vi possono venire utili negli appena citati scontri a fuoco, visto che la cattura da parte dei poliziotti implica la perdita di una vita tra le quattro a disposizione. Quando riuscirete a completare un lavoro, verrete adeguatamente ricompensati e compierete un piccolo passo verso il prossimo livello. La strada è comunque lunga, le città entro le quali vi dovete muovere sono enormi, si estendono su superfici molto vaste e sono divise in tanti quartieri per permettervi di orientarvi. GTA sembra proprio un gioco pensato per quelle persone che hanno un senso dell'orientamento molto spiccato, purtroppo non esistono mappe delle città e così ricordarsi l'ubicazione di certe costruzioni importanti, così come i percorsi più veloci e meno trafficati diventa un'impresa proibitiva. Uhm, non vi ho ancora detto che la visuale è dall'alto, vedrete la città leggermente inclinata, giusto per dare quell'idea di tridimensionalità, supportata anche dal fatto che l'engine è completamente poligonale; molto importante è poi la possibilità di zoomare a piacimento, anche se il computer si preoccupa di mantenere il livello ideale. Per esempio, quando scendete dalla macchina, la visuale è molto ravvicinata per permettervi una certa precisione nei movimenti; quando invece sfrecciate lungo le strade a sei corsie, il punto di vista si allontana per permettervi di vedere meglio il percorso e il traffico. Già, il traffico, un problema mica da poco, che gli abitanti di Milano e delle grandi città conoscono molto bene. Essendo simulata la vita di una metropoli, è giusto che ci siano ingorghi e automobilisti incapaci (tipo te, insomma... NdBDM), fermi per ore anche se il semaforo è verde, incolonnati diligentemente dietro a un autobus in sosta. Capirete che muoversi di corsa da un punto all'altro, magari con un limite di tempo abbastanza rigido, non è un'operazione facile. Alla fine GTA è questo: spericolate corse da un quartiere all'altro, con diverse azioni da compiere una volta arrivati a destinazione. Si stava però parlando del traffico, bene, mi pare doveroso che voi sappiate da che cosa è composto. Troverete le classiche automobili americane in gran quantità, poi qualche Porsche, qualche Lamborghini, delle coupé non meglio identificate, delle limousine, autobus, scuolabus, camion, furgoncini, motociclette e altri mezzi a

Queste belle salite sono simili a quelle di San Francisco, però non ho ancora visto il cable-car, chissà dove l'hanno nascosto.

Tre macchine incendiate in mezzo alla strada, neanche tre minuti e i pompieri sono già sul posto, questa sì che è efficienza.

OPINIONE

Sbatti il mostro in prima pagina, GTA è un altro titolo che scatenerà polemiche e porterà all'applicazione di falsi ideologismi morali sul fatto che i videogiochi sono eccessivamente violenti (con punte di faziosità che arriveranno a lanciare anatemi sullo stimolo alla violenza… bah!). Sono violenti o permettono di esserlo all'interno di un contesto, dopotutto, totalmente fittizio? L'originalità di GTA ha fatto sì che il gioco venisse premiato con il bollino di Garantito, certo ci sono delle lacune, come in tutti i titoli, ma perlomeno la mancanza di originalità nel nostro settore è stata compensata con la realizzazione di un titolo certo non dedicato a tutti (è, infatti, a tratti veramente difficile), ma comunque divertente. Graficamente funziona, il sonoro è eccezionale, giocabile è giocabile, perché lamentarci quindi? E' un titolo particolare, questo è indubbio, dedicato a una tipologia di videogiocatore che ama le sfide difficili (la possibilità di non salvare è un esempio lampante di questo) e non ha ideologie ipocrite sulla regolamentazione dei videogiochi la quale, se un giorno esisterà veramente nel nostro paese, dovrà essere applicata in maniera il meno possibile prevenuta. Personalmente mi è piaciuto, non ho paura a dirlo e a scriverlo, chi si sente innocente scagli la prima pietra.

Stefano "BDM" Petrullo
pcgame@mail.viva.it

All'interno di prestigiosi complessi residenziali si possono trovare delle bellissime piscine, occhio però a non finirci dentro.

quattro ruote a me sconosciuti. Come detto poco più sopra, potrete impadronirvi di qualsiasi veicolo, sperate solo che questo non abbia un antifurto collegato con la polizia o che il proprietario non riesca ad avvisarla. Ogni modello è caratterizzato da differenti prestazioni e da diversi comportamenti su strada. Per farvi un esempio: una Beast GTS (praticamente una Dodge Viper GTS, forse la coupé più cattiva attualmente disponibile) è veloce, agile, ma scarsamente resistente; un pullman è invece bello lento, pesante, difficile da guidare, praticamente non frena, ma prima di distruggerlo, di tempo ne passa. Infatti, dovrete stare molto attenti alle condizioni di un veicolo, se questo è troppo malconcio (potrete verificare le condizioni generali osservando l'effettivo stato del mezzo direttamente sullo schermo) andrà più lentamente e rischierà di esplodere sotto i colpi dei poliziotti, facendovi perdere una vita. Per riassumere: GTA è un gioco pieno d'azione, estremamente veloce, con diversi tipi di missioni da compiere, nel quale avete la più assoluta libertà d'azione, non siete obbligati a investire nessuno, ma se volete farlo, ne avete la possibilità. La grafica è sia in bassa che in alta risoluzione, coloratissima e molto dettagliata; supporta la 3Dfx (meno male, perché l'alta risoluzione è praticamente ingiocabile su di un Pentium 200) e i vantaggi si avvertono soprattutto in termini di fluidità, perché la qualità grafica è pratica-

Le altre automobili danno fastidio soprattutto quando dovete raggiungere un determinato obiettivo entro un certo limite di tempo, sono sempre ferme in mezzo alla strada.

Non sognatevi neanche di giocare con questa visuale, a meno che non abbiate una 3Dfx.

OPINIONE

90

GRAFICA:

SONORO:

GIOCABILITÀ:

1 2 3 4 5

E' indubbio che i DMA siano gente strana e originale, solo così si possono spiegare Lemmings (ve lo ricordate vero?) e GTA; leggendo il box relativo all'alternativa vi sarete resi conto che, almeno secondo quanto mi ricordi, non esistono giochi simili. L'originalità è proprio il maggior pregio di GTA, l'idea di essere liberi di comportarsi in qualsiasi modo lo rende interessante e divertente, ogni volta che giocate, potete comportarvi in modo diverso, magari rispecchiando il vostro umore reale. Per esempio, vi potrebbe capitare di essere nervosi, di aver voglia di sterminare un po' di gente: bene, lo potete fare. Oppure potete essere calmi e aver voglia di guidare pulito, di rispettare il codice stradale e di non uccidere nessuno: bene, lo potete fare. Capite quindi perché questo titolo si sia guadagnato il bollino di merito, il fatto di essere liberi è un pregio non da poco, in pochissimi altri titoli ho riscontrato questa caratteristica. La grafica è di altissima qualità e perciò molto pesante, questo comporta una certa scattosità anche su computer potenti (per quanto riguarda l'alta risoluzione e l'Hi-color) a meno di non avere una 3Dfx. Con questa scheda attivata, ho dovuto inserire il limitatore di fotogrammi anche con la risoluzione impostata a 800x600 pixel a 16 bit. Il sonoro è di altissima qualità e contribuisce a dare profondità all'azione di gioco. Da quello che vi ho detto finora, GTA sembrerebbe essere un videogioco perfetto, senza difetti; come si spiegherebbe allora "solo" novanta? Semplice, a lungo andare diventa ripetitivo, le cose da fare sono dal più al meno le stesse; dopo un po' di tempo ci si potrebbe stancare. Aggiungo poi che non è possibile salvare all'interno di un livello, bisogna riuscire a raggiungere il punteggio prefissato senza mai uscire dal gioco, con le poche vite a disposizione (a onor di cronaca: per completare il primo, quindi per raggiungere la modica cifra di un milione di dollari, ho impiegato circa due ore, pur conoscendo a grandi linee le missioni necessarie). Questo è forse il più grande difetto, che rischia di allontanare da questo titolo le persone con poca pazienza; non tutti hanno la possibilità e la costanza di giocare ininterrottamente per periodi di tempo così lunghi. In ogni caso si tratta di un titolo interessante e originale, che merita di essere provato, magari con il demo che trovate sul CD allegato PC Game Parade.

Quando avete bisogno di modeste quantità di soldi, potete rubare delle auto e portarle ai ricettatori dei docks che vi ricompenseranno con qualche migliaio di dollari.

mente uguale, visto che tutti gli effetti speciali sono emulati via software. Il sonoro è un aspetto importante di GTA, gli effetti digitalizzati ricreano perfettamente i rumori e il frastuono di una grande metropoli, clacson, sirene, urla, annunci commerciali vi faranno sentire come in mezzo al traffico. Da sottolineare poi come le tracce audio siano simili alle trasmissioni delle radio americane, infatti ogni volta che salirete su un'auto diversa, sentirete una nuova trasmissione; l'atmosfera ricreata è davvero impressionante (se poi volete, provate a giocare con "Homework" dei Daft Punk al posto del CD del gioco, vi assicuro che ne vale la pena).

Ok, siamo praticamente giunti alla fine, non mi rimane altro che sottolineare il fatto che ci sono 3 città e che ognuna di queste è divisa in un sacco di sottolivelli (per passare da uno all'altro dovrete raggiungere un determinato punteggio); se poi volete date un'occhiata al box "serio" e al commento. Saluti.

ALTERNATIVA

Carmageddon (SCI):
come genere di gioco non c'entra assolutamente niente, le uniche cose in comune sono costituite dalle automobili e dalla possibilità di investire i pedoni.

Micromachines (Codemasters):
come genere di gioco non c'entra assolutamente niente, le uniche cose in comune sono costituite dalle automobili e dalla visuale dall'alto.

Se investite qualcuno, pochi istanti dopo accorre un'autoambulanza per soccorrerlo; quale metodo migliore per impadronirsi di un mezzo veloce e rispettato?

SPECS

16 MB

Pentium 100Mhz

VGA (320x240), SVGA (512x384, 640x480, 800x600), supporta 3Dfx

Sound Blaster e compatibili, SFX digitalizzati, tracce audio

Joystick, Tastiera

Raccomandato Pentium 166Mhz, scheda acceleratrice 3Dfx

SR

Però, è già passato quasi un anno dal giorno in cui mi recai negli uffici della Milestone per recensire Screamer 2 e poi sfasciai la macchina. Meno male che quello rimane solo un brutto ricordo (la Uno distrutta, non Screamer 2), essendo già tornato a casa, posso dire che quest'anno è andata bene. Sì, undici mesi dopo, la Milestone di Antonio Farina ritorna con il terzo titolo della saga di Screamer e io sono tornato a fargli visita per recensirlo. Screamer Rally, questo il nome del nuovo nato, non è un vero e proprio seguito, così come non è neanche un semplice data disk con dei nuovi tracciati e delle nuove automobili. Le migliorie e le differenze ci sono, nel corso della recensione le evidenzierò con cura in modo che voi possiate capire se il titolo in questione sia valido o meno.

Iniziamo col dire che l'impostazione è assolutamente arcade, non pensate di trovarvi davanti a una simulazione ultra-accurata; immaginate di essere in sala giochi, di inserire il gettone e di iniziare a giocare.

No, non sto dicendo un'eresia, ormai con l'avvento delle schede tridimensionali e dei processori ninja, le prestazioni ottenibili su di un personal computer sono paragonabili a quelle di un coin-op.

Lotta serrata per le vie di un paesello della campagna toscana, appena fuori ci aspettano curvoni veloci in mezzo ai boschi.

La lotta per raggiungere la prima posizione è ardua; l'importante è non perdere la concentrazione quando c'è tutta questa ressa.

Ogniqualvolta vedo il nome Screamer, mi torna in mente la brutta esperienza dell'anno scorso...

ALTERNATIVA

International Rally Championship (Europress):
gran bella simulazione rallystica, vi consiglio di leggerne la recensione su questo stesso numero.

Sega Rally (SegaPC):
menzionato solamente per offrirvi una certa varietà, assolutamente non ai livelli di Screamer Rally e del titolo citato qui sopra.

L'intenzione della Milestone era quella di offrire il divertimento e la qualità di una macchina a gettone direttamente a casa vostra, per questo SR supporta in modo nativo i tre acceleratori grafici al momento più diffusi: 3Dfx, Mystique e 3Dblaster. Inutile dire che i risultati della prima non sono neanche lontanamente paragonabili a quelli delle altre due, che però offrono un discreto miglioramento rispetto alla versione "liscia". Lo stile grafico è lo stesso dei primi episodi, quindi niente texture fotorealistiche, bensì disegni a mano digitalizzati, l'ideale per il tipo di gioco.

ZOOM IN

4 ma non solo

Sulla falsariga di Screamer 2, Anche in questo Rally avrete a disposizione quattro veicoli più uno segreto che verrà attivato soltanto terminando al primo posto il campionato più difficile e più lungo.

MOTRAIL
Velocità: 112Mph
Trazione: 4WD

SKENDELL
Velocità: 110Mph
Trazione: 4WD

SONELL
Velocità: 115Mph
Trazione: anteriore

KINO
Velocità: 113Mph
Trazione: anteriore

Il replay offre delle splendide immagini con visuale esterna, vi consiglio di usarle per studiare meglio i percorsi.

A CURA DI STEFANO GRADI (STEFANO.GRADI@TRADEMEDIA.IT)

Il circuito ricavato tra i canyon dell'Arizona è uno dei migliori per quanto riguarda il design: curve e controcurve in mezzo a rocce spioventi.

I duelli con le auto controllate dal computer sono senza regole, il metodo migliore per passare davanti è spingere l'altro fuoristrada.

Il design dei tracciati è stato completamente rivisto e sono stati inseriti salti, saliscendi, ostacoli e sconnessioni. Anche l'aspetto grafico è stato rinfrescato, le texture appaiono più nitide è l'effetto clipping è stato notevolmente ridotto, anche se non eliminato del tutto. Il menù principale è tridimensionale, esattamente come in Screamer 2 e, guardacaso, presenta le stesse opzioni: Arcade, Championship, Time Attack, Multiplayer e Game Settings.

Arcade è la modalità vera e propria da sala giochi, potete scegliere una pista a caso tra quelle attivate (DLIN DLON vedere box dedicato per ulteriori ragguagli DLIN DLON) e sfidare i cinque avversari in una gara singola.

Il campionato è invece il fulcro vero e proprio del gioco, dovrete affrontare le gare in sequenza ottenendo dei punti a seconda del vostro piazzamento. Se alla fine risulterete essere i primi in classifica potrete passare alla lega successiva, nella quale troverete un nuovo tracciato (che sarà poi disponibile anche per l'Arcade e per il Time Attack).

Completando anche l'ultimo dei quattro campionati, attiverete anche la vettura segreta, caratterizzata da prestazioni fuori dalla norma. Le macchine che potrete guidare assomigliano molto a dei modelli di serie (le potete vedere nel box che ho preparato per voi) come Renault Megane, Peugeot 306, Toyota Celica e Ford Escort.

Il Time Attack è invece una vera e propria modalità di allenamento, nella quale correrete contro il tempo e, eventualmente, contro una ghost car rappresentante la vostra miglior pre-

Il circuito svedese è molto suggestivo, come le continue derapate dovute al fondo innevato e ghiacciato.

HELP

✗ A mio parere la macchina migliore è quella simile alla Peugeot 306 (a parte ovviamente quella segreta), quindi vi consiglio di iniziare con quella.
✗ All'inizio non sprecate tempo con i settaggi della macchina, Standard è già una buona opzione visto che è adattato a ogni circuito.
✗ Allenatevi a fare i tempi con la ghost-car, vi sarà di grande aiuto per capire in quali tratti dovete migliorare.
✗ Il replay può servirvi per studiare le traiettorie migliori, fatene buon uso.

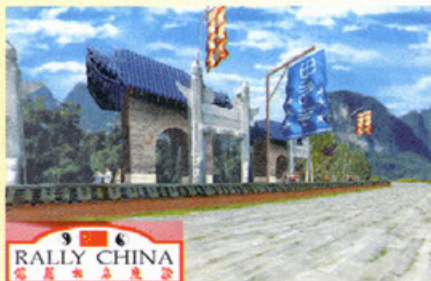
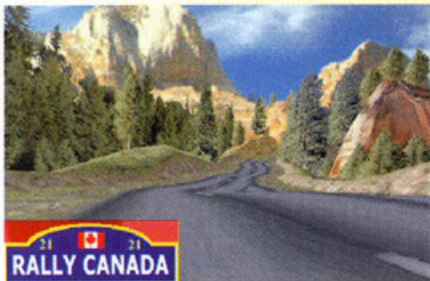
La simil-Peugeot 306 è la mia macchina preferita (in questo gioco naturalmente), è bella esteticamente ed è molto maneggevole.

Questa foto esemplifica nel modo migliore lo stile di guida da tenere quando si affronta un rally: grande anticipo e curve in controsterzo.

La nebbia non c'è solo a Milano, finalmente tutti i novelli piloti d'Italia potranno provare cosa significhi guidare senza vedere.

La notte non è sempre buia e tempestosa, molte volte serve per correre un rally sulla neve, con la temperatura esterna che è vicina ai venti sottozero.

Dove vuoi andare oggi?

In Screamer Rally ci sono sei circuiti più uno nascosto; all'inizio avrete a disposizione soltanto i primi tre, man mano che procederete nelle varie leghe, gli altri verranno "sbloccati".

CHINA RALLY
Il circuito cinese è il primo che dovrete affrontare, facile e piuttosto lineare. La superficie varierà tra sterrato, ghiaia e pavé.

CANADA RALLY
Secondo circuito e massima difficoltà per un bel viaggio nella natura. Sotto le vostre gomme scorreranno asfalto, erba e terriccio.

ITALY RALLY
Tracciato di media difficoltà che sembra snodarsi attraverso le campagne toscane. Fondo composto da asfalto, sterrato e pavé.

ARIZONA RALLY
Il desertico stato americano è la sede del quarto rally. Forma tortuosa, canyon ai lati e superficie completamente sabbiosa.

SWEDEN RALLY
Cosa poteva esserci in Svezia se non un tracciato innevato con ben tre stellette (su tre) di difficoltà? Stupendo di notte.

WALES RALLY
Il circuito gallese e il sesto della serie; stranamente è molto facile e lineare. Il fondo stradale è costituito da asfalto, ghiaietta e pavé.

stazione. Multiplayer permette di sfidare degli amici sul vostro stesso computer (attivando lo split-screen), via collegamento diretto, via modem o via network IPX (con un massimo di sei giocatori).
La schermata delle opzioni vi permette di configurare alcuni parametri come cambio manuale o automatico, livello di dettaglio, numero di giri da percorrere, ghost car attiva o meno, danni attivati e musica accesa o spenta. Mi rendo conto di non avervi parlato dei danni alla macchina, poco male, rimedio subito.
Attivando l'apposita opzione, quando andrete a sbattere contro gli ostacoli o urterete le automobili avversarie, noterete che la carrozzeria si deformerà proporzionalmente e le prestazioni caleranno di conseguenza.
Calandosi nell'abitacolo, non si notano sostanziali differenze nel modello di guida rispetto a Screamer 2; bisogna però considerare che ora l'impostazione è decisamente rallystica (il nome del gioco lo lascia intuire), quindi spazio a derapate, controsterzi ed evoluzioni varie.
Ok, penso che sappiate tutto quanto vi possa interessare, quindi lascio spazio al commento che si annuncia piuttosto corposo e vi saluto.

SPECS

RAM MINIMA: 16 MB

CPU: Pentium 90Mhz

VIDEO: VGA (320x240), SVGA (640x400), supporta 3Dfx, Mystique e 3DBlaster

AUDIO: Sound Blaster e compatibili, SFX digitalizzati, tracce audio

CONTROLLI: Joystick, Tastiera, Volante

NOTE: Raccomandato Pentium 166Mhz, scheda acceleratrice 3Dfx

SOFTWARE HOUSE:

Prima di iniziare a tirare le somme, devo fare una precisazione: la versione da me provata era completa, ma senza tracce audio, quindi il voto relativo al sonoro si riferisce ai soli effetti digitalizzati. Già che ci siamo, vi dico che mi sono sembrati nella media, adeguati a un gioco di questo tipo, buoni ma non eccezionali. Altra doverosa precisazione: il computer sul quale ho provato il gioco era un Pentium II a 266 Mhz con 32 MB di RAM; la velocità era quindi ottimale, comunque la mia sensazione è che un Pentium 166 con scheda 3Dfx non dovrebbe avere assolutamente problemi a fornire prestazioni analoghe. Non so dirvi come siano le prestazioni su di un computer non accelerato, penso che le richieste hardware siano simili a quelle di Screamer 2, forse un tantino superiori. Comunque, niente paura, sul CD di PC Game Parade trovate il demo del gioco, frutto di una tempestiva richiesta ad Antonio Farina, perciò potrete provarlo voi stessi. Evito di fare qualsiasi riferimento a International Rally Championship (da me recensito qualche giorno addietro) perché dovreste avere trovato un'intera pagina dedicata al confronto diretto (vi è piaciuta la mia idea del VS. ?). Farei piuttosto un paragone con Screamer 2, visto che siamo qui per stabilire se Screamer Rally deve essere comprato oppure no. Direi che i nuovi tracciati sono la parte che più è cambiata, la lunghezza è quasi raddoppiata è il design è molto più evoluto. Le nuove automobili sono carine, ma, a mio parere, il modello di guida è rimasto praticamente lo stesso (è solo una constatazione, non un difetto). Il feeling con la vettura è più che buono, il tempo di apprendimento è veramente ridotto al minimo. Il supporto per gli acceleratori tridimensionali ha reso la grafica ancora più nitida (anche se le differenze tra la 3Dfx e "gli altri" sono abissali) e veloce. Peccato che sia ancora visibile il clipping (l'apparire dei poligoni in lontananza), seppur in misura minore. La giocabilità è elevata, guidare su è giù per i vari tracciati è molto divertente e appassionante, grazie anche al livello di sfida offerto dagli avversari, dotati di un'intelligenza artificiale migliorata. La longevità è come al solito il parametro più difficile da valutare, io penso che sia molto alta per chi non ha mai giocato a Screamer 2. Gli altri, invece, dovrebbero essere già abituati al modello di guida e quindi conoscere le tecniche giuste per affrontare curve e tornanti; logicamente viene meno quel periodo di apprendimento iniziale. In definitiva, reputo Screamer Rally un acquisto obbligato per tutti coloro i quali non possiedono Screamer 2, gli altri non si illudano di trovare un videogioco completamente nuovo, ma neanche un data disk, parliamo piuttosto di un ottimo passo avanti.

VS.

SR

GRAFICA

La grafica di Screamer Rally è molto più nitida e definita, i particolari sono molto più curati, visto che ogni percorso è stato prima disegnato a mano e poi digitalizzato. Il titolo della Europress vanta invece tracciati generati in modo casuale dal Track Editor.

8 **9**

TRACCIATI

Il discorso si inverte per il design e la lunghezza dei tracciati; in International Rally Championship capita anche di dover guidare per oltre un quarto d'ora a velocità folli lungo percorsi ricchi di insidie e ostacoli.

9 **8**

MODELLO DI GUIDA

Sostanziale parità per quanto riguarda il modello di guida e il conseguente feeling con la vettura. Pur essendo totalmente differenti, i due giochi offrono un controllo dell'automobile veloce e realistico, anche se migliorabile sotto alcuni aspetti.

8 **8**

AUTOMOBILI

International Rally Championship offre una vasta gamma di veicoli tra i quali scegliere, tutti diversificati per quanto riguarda le prestazioni. I quattro veicoli di Screamer Rally sono molto simili, l'unica cosa veramente differente è l'aspetto grafico.

9 **7**

GIOCABILITÀ

9 **9**

Ottimo valore per entrambi, il coinvolgimento e il divertimento di ciascuno dei due titoli sono ai massimi livelli nel campo delle simulazioni di guida. La guida rally, con controsterzi e derapate, contribuisce a far crescere in modo esponenziale quel senso di eccitazione provocato dall'alta velocità.

90 TOTALE 91

Pochi istanti prima della partenza del Rally d'Italia; la notte e la luce dei fari rendono ancora più affascinante questa vettura.

A CURA DI STEFANO "STEPHAN" GRADI (STEPHAN@GALACTICA.IT)

Scrivere una recensione con la colonna sonora di Pulp Fiction in sottofondo è fantastico, specialmente dopo aver consumato le poche energie rimaste con il titolo protagonista di queste pagine...

Sì cari lettori, ci sono dei periodi dell'anno nei quali uno si sente un "pochino" più stanco del solito. SMAU è un evento stressante (a proposito, grazie a tutte le persone che ci sono venute a trovare, spero di rivederle tutte ad Abacus), gli impegni di questo periodo sono numerosi e uno sull'altro. Però il tempo per cimentarsi con i "giochini" lo si trova sempre, a costo di spendere ogni ultima risorsa immagazzinata durante l'estate. Sul numero di dicembre dello scorso anno avete avuto modo di leggere le recensioni di Network Q RAC Rally e di Screamer 2, poi direttamente confrontati. Ora, strana coincidenza, i rispettivi seguiti sono pronti, le loro recensioni anche, corredate da un bel confronto diretto. International Rally Championship è la naturale evoluzione del suo predecessore, qualche automobile in più, tracciati completamente nuovi (compreso un versatile editor) e un engine grafico evoluto che supporta le nuove tecnologie di accelerazione tridimensionale.
La gamma di automobili è composta da nove modelli differenziati per prestazioni e comportamento su strada, eccone la lista completa: Mitsubishi Lancer Evolution, Ford Escort WRC, Toyota Corolla, Volkswagen Golf GTI 16v, Proton Wira, Subaru Impreza WRC, Renault Maxi Megane, Skoda Felicia e Nissan Almera GTI. La modalità di gioco principale, ovvero la simulazione rallystica, non si snoda più lungo le differenti tappe di un'unica regione geografica, bensì

SPECS

RAM MINIMA	Pentium 100Mhz
CPU	16 MB
VIDEO	VGA (320x240), SVGA (512x384, 640x480, 800x600), Direct3D
AUDIO	Sound Blaster e compatibili, SFX digitalizzati, tracce audio
CONTROLLI	Joystick, Tastiera, Volante
NOTE	Raccomandato Pentium 166Mhz, scheda acceleratrice 3Dfx
SOFTWARE HOUSE	europress software

La Svizzera, i suoi prati verdi e le sue belle montagne, con le mucche viola che fanno un cioccolato buonissimo; peccato per la pioggia, sarebbe stata una gita piacevole.

Affrontare le curve a gomito senza prima frenare può portare a incidenti di questo tipo.

Da quando in qua in Cina ci sono i canyon? Mah, i sempre più grandi misteri dei videogiochi affiorano costantemente.

La visuale interna è identica a quella esterna, se non fosse per la mancanza dell'auto davanti ai nostri occhi; un cockpit non mi sarebbe dispiaciuto affatto.

C'è la nebbia, nevica, fa freddo, le strade sono ghiacciate e tu vuoi sempre uscire. Ma starsene sdraiati su un divano davanti al caminetto non ti va proprio?

La spettacolarità di alcuni incidenti è fuori dal normale; in questo caso una Escort mi è piombata sul parabrezza.

attraverso percorsi ritagliati in diverse nazioni mondiali. Il resto è identico, quindi corsa contro il tempo, con il valore finale di ogni tappa che si va a sommare a quello delle precedenti. Ogni area è naturalmente caratterizzata da differenti condizioni stradali e climatiche che influiranno non poco sul comportamento della vettura e sulle difficoltà di guida: terreni asfaltati, ghiaiosi, fangosi, sdrucciolevoli, nevosi e ghiacciati; magari con nebbia, vento, tempeste di sabbia, nevicate e temporali. Essendo International Rally Championship un titolo a metà strada tra un arcade e una simulazione, è possibile intervenire sulla configurazione di alcune parti dell'automobile come gomme, cambio, sospensioni, freni e altezza da terra. Gareggiando danneggerete inevitabilmente "il mezzo" (come il "gonzissimo" ADO è solito chiamare la sua quattroruote), niente paura, perché dopo ogni tappa potrete effettuare delle riparazioni, conciliando il tempo necessario con quello disponibile; peccato però che i danni non siano visibili, ne risentite "soltanto" sul comportamento in pista. Le altre modalità di gioco sono delle varianti arcade, tra le quali spicca "Championship", una riedizione di Lotus Esprit Turbo Challenge in chiave rallystica, con tanto di pitstop per il rifornimento. Ci sono poi Arcade, Time Trial, Quick Rally e Custom, in quest'ultima

Milioni di piste

ZOOM IN

Vi ricordate Lotus 3? In quel simpatico giochino (il più brutto dei tre, a dire il vero) era presente un editor di tracciati nel quale bisognava determinare alcuni valori per generare piste su piste. Quello di International Rally Championship sembra essere una naturale evoluzione del precedente. Come potete vedere dalla foto, sono presenti varie voci, ognuna riferita a un particolare del tracciato. Potete quindi decidere la lunghezza, il numero di curve, di saliscendi, la larghezza della carreggiata e così via. Successivamente dovrete scegliere la nazione nella quale gareggiare, il tipo di tracciato e le condizioni atmosferiche. Importante poi determinare la lunghezza complessiva, che può variare da uno a trenta (!!!) chilometri e decidere se far nascere un tracciato aperto oppure un circuito chiuso. Non dovrete quindi mettervi a progettare piste arzigogolate, magari con tanto di riga e squadre per ottenere un progetto degno del miglior designer; pochi clic del mouse, se volete un bloc notes per segnarvi i numeri che saltano fuori. Per cosa? Beh, per giocarli al lotto, ovviamente.

ALTERNATIVA

Screamer Rally (Virgin):
recensito su questo stesso numero. Che ne direste di andare a leggerne il relativo articolo?

Need 4 Speed 2 (Electronic Arts):
so benissimo che con i rally non c'entra per niente, ma a mio parere è uno dei migliori videogiochi di corse automobilistiche.

HELP

✗ Per vincere un rally è fondamentale conoscere bene il tracciato, quindi prima di affrontare la simulazione, fate pratica con il Time Trial.
✗ Dovrete affrontare quasi tutte le curve con un certo anticipo, per poi sfruttare il controsterzo e trovarsi la macchina già in traiettoria in corrispondenza dell'apice.
✗ Vi consiglio di iniziare a guidare una Renault Maxi Megane, mi è sembrata l'automobile più maneggevole e con più tenuta.

TEST

Ogni tanto nelle piste montane vi capiterà di attraversare delle gallerie; guardate che belli i fari della Megane in frenata.

Prima di ogni tappa avrete a disposizione una cartina del tracciato simile a questa, con tutte le informazioni utili.

Ora i "muri invisibili" non esistono più, come vedete potrete compiere delle escursioni sull'erba, anche se perderete aderenza e velocità.

OPINIONE

90

GRAFICA:

SONORO:

GIOCABILITÀ:

1 2 3 4 5

Stranamente, la prima impressione avuta quando ho iniziato a giocare a IRC non è stata delle migliori. Forse il rinnovato sistema di controllo, forse le differenti ambientazioni, non lo so, mi ci sono voluti alcuni minuti di gioco per iniziare a divertirmi. E da quel momento è stato un crescendo continuo, senza soste, finita una tappa mi buttavo subito nell'altra, fregandomene delle mie prestazioni, solo per il gusto di sfrecciare su strade sterrate a velocità impressionanti con continui controsterzi nel tentativo di frenare il meno possibile. Che dire poi dei salti, delle gallerie e della neve? Da notare come sia stato eliminato il più grande difetto del primo titolo: la presenza di muri invisibili ai lati del tracciato; ora si può debordare su erba, sabbia e neve senza problemi, o meglio, con un sacco di effetti collaterali che si traducono in una perdita di velocità e aderenza. Giocabilità a livelli impressionanti, soprattutto se siete in possesso di un "volantino"; il feeling con la vettura è buonissimo, con un po' di pratica riuscirete a controllarla in ogni situazione. La longevità dipende dal vostro rapporto con i videogiochi automobilistici; se siete degli appassionati, la ricerca della miglior prestazione vi porterà via parecchio tempo, se siete dei novizi non lo finirete in fretta (non dimentichiamoci del Track Editor, oggettino che porta il valore considerato a livelli altissimi).
Qualche difettuccio c'è, altrimenti IRC sarebbe diventato un classico. Innanzitutto dovete considerare che, a parte gli aspetti evidenziati nel corso della recensione, il gioco rimane sostanzialmente lo stesso dell'anno scorso; poi molti potrebbero non apprezzare il fatto che nella modalità principale correrete da soli contro il tempo, senza avversari. Per me questo è sinonimo di realismo e quindi una caratteristica positiva, però mi rendo conto che non tutti la penseranno come me.
A mio parere, questo è un gioco che merita di essere comprato, rischiereste di pentirvi del contrario, soprattutto se possedete una 3Dfx.

sezione potrete settare i vari parametri e i vari multiplayer che comprendono split-screen, collegamento diretto, via modem e rete IPX fino a un massimo di otto concorrenti. La presenza del semplice e veloce editor dei tracciati vi permette di creare infinite nuove sfide definendo alcuni parametri, un 'evoluzione di quello di Lotus 3, per saperne di più leggetevi il box dedicato. La grafica è naturalmente disponibile in alta risoluzione, ed è stato aggiunto il supporto per Direct3D che ne aumenta la velocità e la qualità, sebbene la versione normale sia già buona di suo (praticamente identica al primo titolo); le visuali sono soltanto due, una in prima e una in terza persona, è stata tolta quella con il cruscotto. La parte sonora è costituita da numerosi effetti digitalizzati, uniti a 12 tracce audio di qualità, nel perfetto stile dei Magnetic Fields. Ok, purtroppo devo terminare qui perché lo spazio scarseggia, quindi vi lascio ai box e al commento.

I campi magnetici

ZOOM IN

Ogni volta che vedo quella "emme" e quella "effe" e sento quell'inconfondibile intro, mi scende una lacrimuccia. Voi tutti conoscerete Lotus Esprit Turbo Challenge e il suo seguito (Lotus 2); uno dei migliori videogiochi mai prodotti per Amiga, il titolo che mi fece correre a comprare l'espansione da 1 MB di RAM. Giochino arcade, semplice e senza fronzoli, velocità pura è scenari indimenticabili; nel primo episodio gara vera e propria, nel secondo corsa contro il tempo. Come meglio simboleggiare i Magnetic Fields se non riproducendo l'autoradio che caratterizza ogni loro titolo?. Una vasta scelta di brani adrenalinici da selezionare prima di prendere posto nell'abitacolo, pronti a sfrecciare verso sentieri sconosciuti. Come dimenticare Supercars e Supercars 2, vista dall'alto per pilotare delle automobiline dotate di armi di ogni tipo; acquisti e vendite per essere più competitivi, con il venditore baffone (o banfone?) che cercava di fregarci in ogni modo. Ah, che tempi quelli, i pomeriggi passati con gli amici davanti alla televisione pilotata da un gioiello poco più grande di una semplice tastiera, ora custodito gelosamente nell'armadio, pronto per essere acceso alla prima occasione. Una piccola nota: i tempi cambiano, le tecnologie evolvono, le schede 3D irrompono; chi sa programmare un videogioco resta...

Porta il tuo PC fuori strada!

Europress

INTERNATIONAL RALLY CHAMPIONSHIP

Spremi il massimo dal tuo PC e mandalo fuori strada. Ci sono 15 corse da disputare sparse per il mondo. Ti troverai nelle condizioni di gara più estreme e contro gli avversari più pericolosi e spericolati. Hai piena libertà di ritracciare i percorsi come meglio credi e lanciarti in sfide mozzafiato.

Ma è tempo di correre: premi l'acceleratore e... VIA!

International Rally Championship

Programma e Manuale in italiano.
Requisiti tecnici: Windows '95, Lettore CD-ROM, 16 Mb RAM.

www.leaderspa.it

Qualità Interattiva.

Come se non ci fossero già abbastanza giochi di guida l'EA non perde tempo e lancia l'ennesima versione del pluripremiato Need For Speed, questa volta per 3Dfx... il gioco vale la candela?

A CURA DI STEFANO "STEPHAN" GRADI (STEFANO.GRADI@TRADEMEDIA.IT)

Avevo proprio bisogno di velocità, sono veramente contento per il fatto che sia uscita una nuova versione di Need for Speed 2. Questo mese mi sono fatto una scorpacciata di simulatori di guida che, come sapete, sono la mia passione, unitamente a quelli di volo. Sono molti mesi ormai che posseggo una 3Dfx e un volantino, due acquisti azzeccati, sono felice di aver speso dei soldi per due simili gioiellini. Queste due periferiche sono supportate benissimo dalla quasi totalità dei videogiochi dell'ultima generazione; grazie all'accelerazione tridimensionale, la qualità della grafica e la sensazione di velocità sono aumentate a dismisura. Che dire poi dell'ottimo feeling dato dall'uso di un volante, che trasferisce nella propria cameretta le sensazioni che si provano in strada (oddio, non prendete queste parole alla lettera, diciamo che si avvicinano molto)? Probabilmente un titolo importante come Need for Speed 2 non ha avuto il successo che meritava per via della qualità grafica e del modello di guida, troppo simili al primo episodio e non adeguati allo standard attuale. Tuttavia, i miglioramenti da apportare non erano poi troppi, bastava aggiungere il supporto per la 3Dfx, migliorare il feeling con le vetture e sistemare alcuni bug. Secondo me l'hanno fatto apposta, come in occasione del primo, è uscita anche la Special Edition di Need for Speed 2 che, oltre a supportare il Glide, propone notevoli miglioramenti rispetto alla versione base. Altre novità riguardano il numero delle automobili a disposizione e quello dei tracciati. Oltre alle già presenti Ferrari F50, McLaren F1, Lotus Esprit V8, Lotus GT1, Isdera 112i, Jaguar XJ220, Ford GT90 e Italdesign Calà, si sono aggiunte la Ferrari 355F1, la Italdesign Nazca C2, la Ford Indigo (che prima era l'auto "segreta") e la Ford Mustang Mach 3. Il circuito nuovo prende il nome di Last Resort, situato sugli altopiani messicani, si snoda lungo sabbie dorate, jungla e templi aztechi, di gran lunga il migliore tra tutti quelli presenti (dovreste vedere gli effetti di luce non appena si entra nella

Gareggiando, vi potrebbe capitare di attraversare uno sciame di insetti che, inevitabilmente, si spiaccicheranno sul vostro parabrezza.

La visuale col cockpit è disponibile soltanto per la versione normale, non accelerata. Notate la differenza della qualità grafica rispetto alla versione per 3Dfx.

Yaaaahoooooh! Salto incredibile per la piccola Mustang, impegnata nel circuito aggiuntivo Monolithic Studios.

HELP

- ✗ L'automobile migliore in assoluto è la McLaren F1, quindi se volete facilitarvi la vita, sceglietela subito.
- ✗ Vi consiglio poi la Jaguar XJ220, la Ford GT90 e la Lotus GT1, sono abbastanza veloci e maneggevoli.
- ✗ Allenatevi con la modalità knockout, offre un buon livello di sfida.
- ✗ Utilizzate lo specchietto retrovisore per sbarrare la strada agli inseguitori, se sarete abili, provocherete un bell'incidente che vi avvantaggerà non poco.

Due novità in un colpo solo: la Ferrari 355 e il nuovo tracciato messicano. Osservate gli splendidi colori e gli effetti di luce.

Piccolo incidente in mezzo a un canyon, peccato che le automobili non si facciano neanche un graffio, sarebbe stato bello divertirsi a rovinarle.

caverna colma di lava). Bisogna però dire che il restyling grafico necessario per sfruttare le potenzialità della scheda 3Dfx è servito per migliorare (e di gran

OPINIONE

90

GRAFICA

SONORO:

GIOCABILITÀ:

1 2 3 4 5

Bello, Need for Speed 2 Special Edition è un grosso passo avanti rispetto alla versione normale, il supporto per la 3Dfx ha portato le necessarie raffinatezze grafiche. Il feeling con le vetture e il modello di guida è stato notevolmente migliorato, forse questo è dovuto alla maggiore velocità e fluidità. I percorsi sono vari e graficamente impressionanti, il design è interessante e adatto al tipo di gioco; in particolare quello nuovo è di una spanna sopra agli altri. La varietà di supercar presenti aggiunge longevità e profondità a un gioco divertente e appassionante. Molto bella poi la sezione enciclopedica, una vera manna dal cielo per gli appassionati di gran turismo di lusso. Need for Speed 2 SE è un gioco che tutti gli appassionati di automobili e possessori di scheda 3Dfx dovrebbero avere, la versione normale, invece, dovrebbe essere provata per poterne verificare le prestazioni su computer normali. Le differenze rispetto alla versione precedente non sono poi molte, sicuramente non abbastanza da giustificarne l'acquisto se già la possedete e non avete una scheda acceleratrice. Quindi non aspettatevi di trovare un videogioco completamente nuovo, è solo una versione migliorata (molto) e corretta di un titolo uscito da qualche mese.

SPECS

16 MB

Pentium 100Mhz

SVGA (640x480), supporta 3Dfx

Sound Blaster e compatibili, SFX digitalizzati

Joystick, Tastiera, Volante, supporta force-feedback

Raccomandato Pentium 166Mhz, scheda acceleratrice 3Dfx

SOFTWARE HOUSE: Electronic Arts

lunga) l'aspetto estetico di tutti gli altri, tanto da renderli nuovi anche per chi li ha già giocati. Gli effetti di trasparenza e di luce riescono a creare una nuova atmosfera, in particolare la pioggia (che cambia inclinazione a seconda della velocità e lascia le gocce sul parabrezza) e la nebbia che dimostrano le enormi capacità del chipset grafico. Favoloso poi lo sciame di insetti che si infrange e si spiaccica sul vetro lasciando dei residui giallini, è la prima volta che vedo un effetto del genere e devo dire che sono rimasto sbalordito (in queste pagine dovrebbe esserci una foto dimostrativa, anche se fa un po' schifo). Attenzione però, tutte queste meraviglie sono visibili soltanto dai possessori di una scheda acceleratrice 3Dfx, la versione "liscia" è praticamente identica alla precedente. Per il resto il gioco è identico, sia le opzioni che le modalità di gioco; penso che sia giusto riassumervele brevemente. Potrete correre una gara singola, scegliendo uno qualsiasi dei circuiti e il numero degli avversari, nonché il veicolo con il quale gareggiano. Knockout è invece uno scontro a eliminazione diretta, nel quale l'ultimo di ogni gara viene eliminato, fino ad arrivare allo scontro finale due contro due sull'ultima pista (se vincete si renderà disponibile un nuovo circuito: Monolithic Studios, lo stesso della "vecchia versione"). La modalità torneo vi vede impegnati in un vero e proprio campionato, guadagnerete dei punti a seconda della vostra prestazione e, se alla

ALTERNATIVA

Screamer Rally (Virgin):
ottima simulazione di guida, dall'impostazione decisamente arcade; grafica veramente strabiliante e fluida.

International Rally Championship (Europress):
simulazione rallystica, degno antagonista di Screamer Rally; grafica leggermente inferiore, ma giocabilità ai massimi livelli.

fine sarete i primi, otterrete dei veicoli speciali. Come al solito il materiale di contorno è di altissima qualità: per ogni vettura esiste una scheda tecnica, delle fotografie e dei filmati spettacolari, praticamente un'enciclopedia elettronica dedicata alle super auto che varrebbe da sola l'acquisto. Bene, vi ho detto praticamente tutto, visto che lo spazio rimasto è poco, vi lascio al commento.

Paesaggio greco per una gara che si preannuncia difficile, subito dopo quella curva c'è una discesa impressionante che termina con una strettoia.

Fase concitata di una emozionante corsa su uno dei circuiti più belli, non solo graficamente; dovreste vedere che bello il ponte poco più avanti.

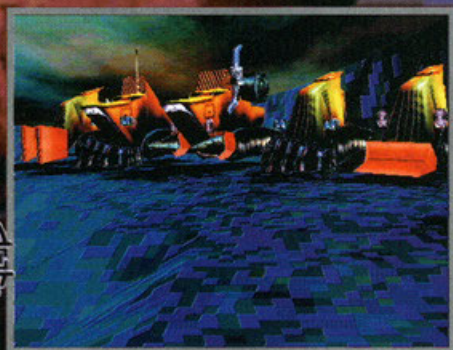
TRUCKS

Benvenuti in una corsa di camion assolutamente senza regole, che per comicità non è molto lontana dal mitico cartone Wacky Races.

A CURA DI GIANLUCA TOSCA (PCGAME@MAIL.VIVA.IT)

Pensate che bello: correre su bestioni di svariate tonnellate, magari armati di tutto punto, in una gara dove dovete solo vincere; contro tutti e tutto, senza nessuna remora a commettere le manovre più scorrette in nome della divinità Denaro. Non lasciatevi ingannare dal mio Incipit cruento; vi basterà osservare la scatola di Trucks per capire quanto tutto ciò che ho descritto sia innegabilmente presente, ma trattato in maniera spiccatamente comica. Niente spargimenti di sangue quindi, soltanto tanto, tanto humor (il fatto che spesso sia peggio di ciò che mi sono permesso di scrivere sulla rivista, è un altro discorso). Si comincia bene col pianeta Curuccucù, in parte inesplorato e crogiolo di tutte le più grandi compagnie e avventurieri. Le potenzialità di sviluppo ci sono, l'unico problema è rappresentato dai nativi, ribelli alla colonizzazione. Ecco che la forma di trasporto più utilizzata diventano i bestioni a quattro ruote con cui nessun automobilista si vorrebbe scontrare (men che meno io che giro in scooter). Alla guida di uno di questi mostri dell'asfalto, dovrete impegnarvi in numerose missioni contro altri cinque camionisti; gli obiettivi cambieranno a seconda della missione, essendo limitati a poche differenti tipologie. Dalla comune consegna di materiale ad un'altra impresa, passerete a compiti di puro sterminio di ribelli, piuttosto che recuperare un carico sparso in diversi punti del percorso, o recapitare del materiale entro un certo tempo. La vostra ricompensa saranno sonanti pepite, a seconda del vostro piazzamento all'arrivo o dei pezzi di carico recuperati. Nella stazione di servizio potrete scegliere l'incarico che più vi aggrada e partire immediatamente; se però pensate di non essere abbastanza tosti per affrontare gli altri conducenti, e avete abbastanza pepite, il garage è ciò che fa per voi. Troverete una vasta gamma delle armi più disparate e la possibilità di acquistare "ex novo" un mezzo più veloce e corazzato. Allora, tutti pronti a sfrecciare sugli accidentati terreni di questo strano pianeta, accompagnati da gag e canzoni offerte da Albertino; voce del gioco nonché DJ dell'unica radio che si riceve nel vostro mondo, indovinate quale?

Ecco a voi due dei cattivissimi camion del gioco armati di tutto punto.

Un'ampia panoramica dell'impronunziabile pianeta.

Altri mezzi più elaborati e dall'aspetto molto ma molto minaccioso.

OPINIONE

75

GRAFICA:

SONORO:

GIOCABILITÀ:

1 2 3 4 5

Anche stavolta è andata, non rimane che motivare il giudizio. Trucks è divertente, e soprattutto poter provare le varie armi sugli avversari è motivo di gaudio; si gioca piacevolmente, dopo aver superato la probabile fase di frustrazione iniziale. Infatti manca un adeguato bilanciamento della difficoltà, e il mezzo di cui si è dotati all'inizio non è assolutamente competitivo; ecco che ci si trova costretti a ripetere il tracciato più volte alla ricerca di una scorciatoia, per sopperire alla mancanza di cavalli. In compenso, sopra a un camion cattivo, vi divertirete a martellare o mitragliare gli avversari, e non farete caso più di tanto all'incredibile sterzo, siamo quasi a livello di binari, del vostro bestione. Molto positiva anche la partecipazione di Albertino (provo a essere servile con lui, visto che dall'incorruttibile BDM non ho ottenuto un tubo) (quale ingrato, quale ingrato... NdBDM), alcune gag radiofoniche sono molto simpatiche. Trucks non si può dire brutto, ma sicuramente penalizzato da alcune fastidiose imprecisioni a livello grafico e strutturale. Un altro piccolo affluente si getta nel grande mare dei prodotti videoludici che affollano la nostra esistenza.

HELP

- ✗ Non è obbligatorio seguire il percorso; cercate delle scorciatoie tra i monti e le valli.
- ✗ Acquisite più in fretta che potete i soldi per cambiare veicolo.
- ✗ Il vostro usato vale zero e i soldi sono pochi, non sprecate denaro per modelli dalle dubbie prestazioni.

ALTERNATIVA

Road Rash (Electronic Arts): si corre in moto, tuttavia lo scopo e lo svolgimento sono quasi identici a Trucks: fare soldi e fare male agli avversari.

Motor Mash (Merit): già apparso su PCGP in un WIP, non dovrebbe essere male. Tante macchine folli in una corsa ancora più fuori di testa.

SPECS

RAM MINIMA	8 MB
CPU	Pentium 75
VIDEO	SVGA, da 320x200 a 800x600
AUDIO	Sound Blaster e compatibili (tracce audio)
CONTROLLI	Tastiera e Joistick
NOTE	Per W95 e MS-DOS
SOFTWARE HOUSE	M MEDIUM

da giovedì 27
a domenica 30 novembre
Fiera Milano - pad. 8/26
Porta Metropolitana
SCOPRIRE L'AULA DEL 2000. LE INFORMAZIONI SU SCUOLE O CORSI. LA CYBERREDAZIONE. LE SPERIMENTAZIONI RAI. IL MONDO DELLA GRANDE COMUNICAZIONE NELLA SCONFINATA "PIAZZA MULTIMEDIALE™" · IMPAZZIRE PER GIOCHI, EFFETTI SPECIALI E NUOVI SUONI · VOTARE AL FESTIVAL DEI CD-ROM · GODERSI AD ABACUSERA LE MIGLIORI PROIEZIONI MULTIMEDIALI DA TUTTA EUROPA
CON ABACUS L'ESPERIENZA FA SCUOLA
ELETTRIZZIAMOCI
CON LE NUOVE TECNOLOGIE.
INTERNETTIAMOCI ALL'UNIVERSO.
SCEGLIAMO IL CD-ROM DELL'ANNO.
ATELIER ABACUS '97: INCONTRI GLI ESPERTI PER AVVICINARTI ALLE NUOVE PROFESSIONI E ALLA NUOVA SCUOLA
Organizzata da Fiera Milano e Smau
FIERA MILANO
smau
Abacus · Via Merano 18 · 20127 Milano
Tel. 02 28313.407/408 · Fax 02 28313.410 · e-mail: abacus@smau.it
www.smau.it/magellano
ABACUS
Fiera dell'informatica e della telematica
per lo studio, l'hobby e la casa
Design: Pieracini Ghidelli & C.

Questo è il miglior risultato che sono riuscito a ottenere nella TT Course, che sia un po' difficile?

A CURA DI STEFANO GRADI (STEFANO GRADI TRADEMEDIA.IT)

Prima o poi mi comprerò una moto, le ho sempre guardate da lontano, le ho cavalcate poche volte; è ora di cambiare.

Lo schermo di selezione delle motociclette è molto simile a quello di Moto Racer; peccato che non lo sia tutto il gioco.

Questa è la visuale in prima persona, non c'è neanche uno straccio di cockpit.

Ah si cari lettori, non ho mai avuto una moto, né un motorino o uno scooter (ehi, strana coincidenza, sto ascoltando in sottofondo "Break It Up" di Scooter). I miei cari genitori hanno sempre pensato che fosse troppo pericoloso lasciare scorrazzare il loro figlioletto con sole due ruote a motore, quindi si sono sempre opposti e io ho dovuto reprimere questo mio desiderio per anni. Penso proprio che la primavera prossima riporrò con cura l'automobile nel box per assaporare il gusto di viaggiare all'aria aperta. Ora vi starete chiedendo come mai abbia iniziato a parlare di moto: semplicemente per introdurre Manx TT, il nuovo videogioco pubblicato da Psygnosis su licenza Sega. L'uscita di quel capolavoro di Moto Racer, giusto qualche mesetto fa, ha finalmente definito un metro di paragone per questo genere di giochi, rendendo inevitabile un confronto diretto. Sicuramente avrete già sbirciato il voto assegnato a Manx TT, quindi non ho paura di sbilanciarmi dicendo che Moto Racer appartiene a una categoria superiore. Manx TT è un perfetto arcade nello stile dei coin-op della Sega, non per niente è la conversione diretta di uno di questi; il corrispondente a due ruote di Sega Rally (e,infatti, neanche a farlo apposta, la votazione è molto simile NdBDM). Vi ricorderete che questo titolo manteneva la stessa impostazione del coin-op, improponibile per un personal computer. Manx TT in versione PC ha qualche opzione in più, ma sostanzialmente il gioco e le piste sono sempre quelli. Ma andiamo con ordine, esaminiamo in dettaglio le varie modalità di gioco. Il menu iniziale vi permette di scegliere se giocare in modalità arcade o in modalità PC, di correre contro il tempo, di configurare le

Beh, la grafica è l'unica cosa carina di tutto il gioco, anche se le persone e gli alberi a bordo pista sono "piatti".

HELP

✗ Come faccio ad aiutarvi se ancora non ho capito come affrontare decentemente le curve?
✗ Probabilmente vi conviene iniziare la piega un po' prima dell'apice della curva, e poi state attenti a non stringere troppo.
✗ Evitate di andare a sbattere contro i muretti, oltre a rovinare la carrozzeria, perderete molta velocità.

Ho appena preso la scia di quello lì davanti, alla prima curva lo passo. Se fosse una simulazione realistica...

Il momento della partenza è sempre emozionante, almeno quando non vi si spegne il motore.

16 MB

Pentium 100Mhz

SVGA (640x480), supporta 3Dfx

Sound Blaster e compatibili, SFX digitalizzati

Joystick, Tastiera

Raccomandato Pentium 133Mhz, scheda 3Dfx

opzioni e di visionare la tabella dei record. Arcade penso che non abbia bisogno di spiegazioni, è una normale gara nella quale dovete arrivare tra i primi per inserire il vostro nome nella Hall of Fame. In modalità PC, avete a disposizione da subito il reverse mode (quindi le solite due piste da percorrere in entrambi i sensi di marcia) e potete scegliere anche una tra sei diverse configurazioni della moto. Dopodiché dovrete arrivare tra i primi tre nelle prime tre piste e

La visuale esterna è certamente più comoda (strano che io lo dica), se non altro si ha un idea della posizione della moto.

ALTERNATIVA

Moto Racer (Delphine Software): semplicemente il miglior gioco di corse motociclistiche mai apparso su un computer, con una scheda 3Dfx è eccezionale per qualità grafica, velocità e giocabilità. Serve altro?

Super Hang-On (Sega): non è stato convertito per PC, comunque rimane uno dei migliori giochi di sempre per Amiga. Se possedete ancora il gioiellino della Commodore, fateci una partitina, vi scenderà una lacrimuccia.

In questa foto potete osservare quanto sia poco curata la moto rispetto al paesaggio, è un po' troppo quadrata.

primi nell'ultima per attivare la modalità Superbike e gareggiare con moto potentissime. Potete anche scegliere se avere la trasmissione manuale o automatica, questo in qualsiasi modalità. La grafica è naturalmente in SVGA, configurabile per quanto riguarda il livello di dettaglio. Da sottolineare il supporto per 3Dfx che migliora sensibilmente la definizione e la fluidità, e che (paradossalmente) toglie quasi del tutto la sensazione di velocità, già debole nella versione normale. I due circuiti disponibili sono belli e ben progettati, ricchi di dettagli e molto colorati, adatti a ospitare otto pazzi che cavalcano dei pezzi di ferro colorati. Già, non ve l'avevo detto, dovrete gareggiare con altri sette piloti che vi daranno del filo da torcere fino all'ultima curva, in qualsiasi tipo di sfida. Da notare che è anche supportato il multiplayer, quindi confronti via modem, via cavo seriale e via network, sempre che conosciate qualcuno che voglia giocare con voi. Che dire d'altro? Ma, non lo so, tra un mese è Natale, io ho già voglia di andare a sciare, Manx TT l'ho già restituito al BDM e non ne sento la mancanza, quindi saluti a tutti e a risentirci su qualche altra pagina.

Se avete Moto Racer dimenticatevi di questo titolo, se volete comprarne uno dei due, comprate il capolavoro della Delphine. Punto, finito il commento. Scherzi a parte, aspettavo con ansia Manx TT, ero convinto che finalmente la Sega fosse in grado di sfornare un titolo di buon livello, vista anche la collaborazione con la casa della civetta (la Psygnosis). Purtroppo il risultato finale è scadente, non tanto per la parte tecnica, quanto per la giocabilità pura. La grafica è dettagliata e ben realizzata, piacevole e veloce anche senza una 3Dfx; la fluidità è notevole, purtroppo la sensazione di velocità è praticamente nulla. Questo è forse il maggior difetto che ho riscontrato, pensate che credevo (vedendo scorrere la strada di fronte a me) di viaggiare a circa quaranta chilometri all'ora; osservando il tachimetro, ho scoperto, con sommo dispiacere, di essere prossimo ai duecentocinquanta... Se a questo aggiungiamo un feeling con la moto quasi inesistente e un comportamento su strada indecifrabile nonché approssimativo, ecco spiegato il voto non esaltante. Ah, tenete presente che le piste disponibili sono soltanto due, il fatto del reverse mode è un po' la stessa frittata rigirata. Quindi non fatevi ingannare dalle foto, Manx TT è un gioco che da fermo sembra un capolavoro; in movimento sembra fermo senza essere un capolavoro. Però se vi piacciono le moto, potreste dargli un'occhiata (a patto di avere già Moto Racer).

A CURA DI DIEGO "DOUGLAS" COSSETTA (DOUGLAS@AGINET.IT)

STAR WARS

JEDI KNIGHT

GARANTITO PG GAME PARADE

Vediamo... un cappello introduttivo solenne, per introdurre uno dei titoli più attesi dell'anno? Niente di meglio se non il classico: "A long time ago, in a galaxy far, far away..."

Non so se ci avete mai pensato, ma ci sono alcuni famosi personaggi che sembrano trasformare in oro tutto ciò che toccano: sto parlando di gente come Bill Gates, Spielberg, Stephen King oppure George Lucas; quest'ultimo, in particolare, non è così famoso e sempre sulla bocca di tutti come i suoi "colleghi" precedentemente citati, ma di sicuro in pochi non conoscono la sua più grande produzione...la trilogia di Monkey Island! OK! OK! Sto scherzando... naturalmente la saga che ha fatto la fortuna del buon Lucas non è stata quella videoludica (seppur famosa e premiata) con protagonista Guybrush Threepwood, bensì quella più "spaziale" di Guerre Stellari, in cui vengono invece narrate le gesta del prode Luke Skywalker e della Resistenza, contrapposti in una guerra all'ultimo laser contro lo spietato Impero.

I tre capitoli di Star Wars sono ormai entrati di diritto nell'olimpo degli indimenticabili capolavori di cellulosa e godono di una fama a livello mondiale (e magari anche extra-planetario...chissà!): oltre ai tre già citati episodi, poi, il successo della serie si è ripetuto con la stessa portata in una lunga serie di manifestazioni: libri, fumetti, giochi di ruolo, gadgets e per finire nella recente riproposta della trilogia cinematografica (originariamente realizzata negli anni '70), completamente riamasterizzata e "restaurata" per essere ripresentata e rilanciata alla fine degli anni '90.

E la portata di quello che ormai può essere definito un fenomeno (forse paragonabile solo a Star Trek) per quel che riguarda la massa di fan e di "seguaci" sparsi per mezzo mondo, non poteva non interessare il campo dei videogiochi (vista la costante presenza di Lucas anche in questo ambito, grazie alla sua LucasArts). Dopo infatti numerosi titoli dedicati alla simulazione dei vari X-Wing piuttosto che Tie-Fighter, nell'aprile del '95 uscì un titolo che

La sezione di "distribuzione" delle vostre abilità: in questo caso appare abbastanza palese come abbia deciso di schierarmi per una volta coi cattivi. L'indicatore in basso segnala la vostra inclinazione morale.

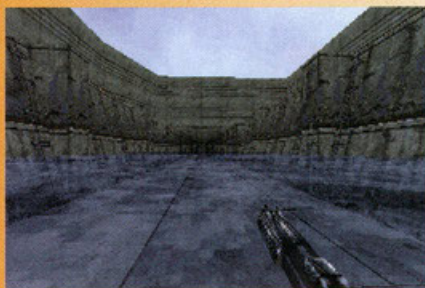
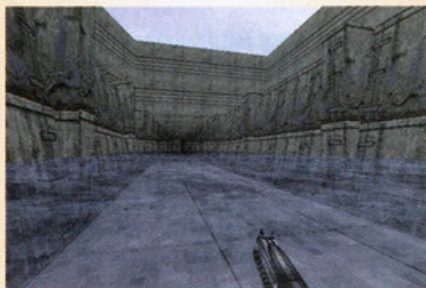
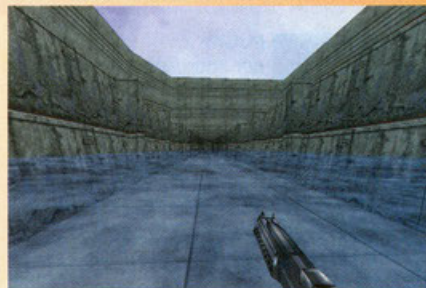
Ecco il perfido Jerec nel filmato di introduzione del gioco: già a giudicare dai baffetti e dagli occhialini da "truzzo" si potrebbe definire un tipo poco raccomandabile!

Saltando al di là del bancone in questo bar, potrete trovare il fucile laser: sulla mensola poi ci sono anche le munizioni di riserva. I civili servono solo da coreografia (ma possono essere uccisi...).

Piuttosto che perire sotto i colpi della vostra letale spada, sembra che il tipo abbia deciso di buttarsi giù dal muro...e forse si farà meno male così!

Questo tizio sta cercando di tiravi giù a pugni; indecisi su quale occhio fargli nero, avete optato per una più classica quanto rapida fucilata in mezzo alla fronte!

fece parlare molto di sè (in positivo, s'intende...): sulla falsariga del genere ormai reso famoso da Doom e soci - la Lucas presentava il suo Dark Forces, shoot'em up 3D con visuale in soggettiva molto simile nel genere ai titoli "cugini" di casa ID, ma ambientato nel mondo di Guerre Stellari.
E ora, a più di due anni dall'uscita del suo predecessore, ecco apparire - per la gioia di tutti gli appassionati - Jedi Knight: Dark Forces 2.
Fondamentalmente lo schema di gioco è lo stesso del primo titolo della serie, ma naturalmente – visti i due anni di distanza che separano la nascita dei due prodotti – le differenze ci sono, sia a livello di realizzazione tecnica, sia per ciò che invece riguarda le innovazioni del gioco vero e proprio.
Ma cominciamo ad analizzare nel dettaglio ciò che ci aspetta.
Iniziamo subito col dire che – a differenza di Dark Forces – Jedi Knight è contenuto in ben due CD: e questo primo elemento dovrebbe farvi già pensare sullo spessore che caratterizza perlomeno tutto ciò che fa da contorno al gioco...
Dopo aver installato il gioco (scegliendo tra l'installazione minima di circa 40-50MB e quella massima di 150-200MB) e i driver DirectX5 (che sono comunque presenti sul primo CD), potrete godervi la sequenza introduttiva che vi descrive ciò che è accaduto dalla distruzione della seconda Morte Nera in poi e vi ragguaglia sulla situazione attuale.
Fondamentalmente ciò che verrete a scoprire è che – in seguito alla disfatta dell'Impero – nel vostro sistema solare è scoppiata una vera e propria guerra per la conquista della supremazia: e il brutto è che tra i pretendenti al ruolo di detentori del potere c'è un certo Jerec, uomo senza scrupoli al comando degli Dark Jedi.
La vostra avventura inizierà quando – riflettendo sulla prematura scomparsa di vostro padre, guardando un vecchio filmato olografico su disco – verrete messi a conoscenza da un informatore che il vostro vecchio è stato ucciso proprio da Jerec: quale migliore occasione, dunque, per eliminare la maggior causa di problemi della galassia e di far fuori l'assassino di vostro padre? E allora via...lanciamoci nel mezzo dell'azione!
Non appena inizierete la prima partita, rimarrete da una parte sorpresi dalla stupenda colonna sonora di sottofondo (avete presente la musichetta che durante il primo film, viene suonata nel bar quando Luke incontra per la prima volta Ian Solo? Beh...è proprio quella! ...e non ditemi che non fa atmosfera!), ma è anche molto probabile che un filino di delusione si farà strada in voi: "Ok...hanno cambiato i fondali e l'interfaccia dei menù all'inizio, ma il gioco – a parte il 3D - è identico al primo episodio...anche per le armi!" E in un certo senso è ciò che ho pensato anch'io in un primo momento. Ma vi basteranno pochi minuti per cambiare decisamente idea!
Ma andiamo con ordine: logicamente lo schema di gioco è identico a quello del suo predecessore, ma gli elementi che sono stati aggiunti sono molti.
Cominciamo con l'analisi della più importante innovazione: al gioco

ZOOM IN
Per diventare uno Jedi, non basta la... risoluzione.

Per quel che riguarda la realizzazione grafica e le richieste hardware, Jedi Knight ha il gran pregio di riuscire a far contenti praticamente tutti: a parte il fatto che è possibile giocare sfruttando tutte le risoluzioni grafiche che vanno da 320x200 a 1024x768 (passando per 320x240, 320x400, 512x384 (?), 640x400, 640x480 e infine 800x600) con colori a 8bit, è da sottolineare come sia possibile selezionare una serie di parametri indipendenti dalla risoluzione video, che influenzano le prestazioni del gioco sul vostro sistema (come per esempio l'area di gioco visualizzata, la dimensione minima delle texture e l'eventale buffer da creare in memoria). Da citare naturalmente per primo, il supporto dell'accelerazione 3D (vengono riconosciute automaticamente – a questo proposito – le principali schede acceleratrici, tra cui Monster, Righteous, 3D Blaster, Mystique con 4MB ed in generale tutte le schede con chipset 3DFX, PowerVR e S3Virge): un assaggio delle differenze tra la versione in bassa risoluzione, quella ad alta senza il supporto 3D e quella a pari risoluzione ma accelerata, la potete vedere nelle foto del box. Nel caso decidiate poi di utilizzare un acceleratore, le uniche risoluzioni utilizzabili sono le 4 che vanno da 512*384 a 800*600, anche se per quest'ultima dovrete anche avere una scheda video con 4MB.In definitiva ciò che vi posso dire è che a Jedi Knight ci potrete comunque giocare (e bene!) se possedete un computer che soddisfa i requisiti minimi descritti anche nell'apposito box, ma che per godervelo davvero appieno necessiterete di almeno un P166 con 32MB di RAM e scheda acceleratrice...e ho detto pizza e fichi!

HELP

- Non lanciatevi mai all'attacco da kamikaze (l'energia e gli scudi finiscono in un attimo!): preferite invece una tattica più accorta, sfruttando, per proteggervi, gli angoli dei muri e le colonne.
- Anche se la spada laser esalta una cifra, cercate di evitare il corpo a corpo contro avversari armati: i colpi subiti a distanza ravvicinata sono micidiali.
- A meno che siate a corto di munizioni (e soprattutto quando i nemici vi "aspettano" in massa), utilizzate lo sparo speciale: alla fine il rapporto colpi sparati/danni fatti - in questi casi - è più elevato rispetto all'utilizzo della più economica, ma meno potente, arma normale.
- State attenti al laser che rimbalza sui muri: quando lo utilizzate non mettetevi a sparare a caso, o vi farete un gran male (e colpirsi da soli è proprio da fessi!).

prettamente arcade è stato aggiunto un pizzico di componente tipicamente RPG, grazie alla possibilità di far evolvere il vostro personaggio sotto il punto di vista delle sue capacità e delle sue abilità. Innanzi tutto dovrete fare una scelta di carattere "etico", decidendo di schierarvi dalla parte del bene, piuttosto che dalla parte del lato oscuro della forza: una volta effettuata questa dura - quanto necessaria - presa di posizione, dovrete solo portare a termine le singole missioni che costituiscono i diversi livelli. Mano a mano che proseguirete, aumenterete il vostro grado di abilità e – mano a mano che diventerete sempre più esperti- potrete "passare di categoria": all'inizio del gioco il vostro grado sarà quello di Uninitiated, ma dovrete fare molta gavetta prima di diventare Jedi Lord (in tutto i gradi intermedi che potrete assumere saranno sette: Initiate, Learner, Apprentice, Journeyman, Charge, Discipline e Jedi Master).

Al termine di alcuni livelli, guadagnerete un determinato numero di 'stelle' che potrete distribuire su tutte le abilità che caratterizzano la fazione a cui avete scelto di appartenere; ed è proprio questo l'elemento che contraddistingue uno Jedi buono da uno corrotto dal male: mentre inizialmente la decisione che avevate preso era solo "ideale" (in quanto non avrebbe avuto alcun effetto pratico sul gioco vero e proprio), ora dovrete mettere a frutto la vostra esperienza: così – a seconda delle abilità che deciderete di sviluppare, assegnando in modo diverso le stelle guadagnate, determinerete il vostro avvicinamento ad un lato della forza piuttosto che a quello opposto.
Durante il gioco, poi, potrete utilizzare queste capacità usandole un po' come se fossero delle magie: avrete infatti a disposizione una determinata quantità di "mana" che potrete sfruttare per fare ciò che vorrete, ma che – una volta esaurito – non vi permetterà più di utilizzare le abilità speciali, fino a quando non troverete apposite ricariche finalizzate a permettervi di ricaricarvi. In tutto le abilità in cui potrete specializzarvi saranno 14: 4 comuni ad entrambi gli schieramenti (Jump, Speed, Seeing e Pull) che miglioreranno le vostre doti fisiche, 5 per il lato buono (Healing, Persuasion, Blinding, Absorb e Protection) e infine 5 per il lato oscuro (Throw, Grip, Lightning, Destruction e Deadly Sight). Se siete invece degli eterni indecisi o se siete dei convinti sostenitori dell'indissolubile coesistenza tra bene e male, dovrebbe anche essere possibile raggiungere il grado di Uber Jedi (o Super Jedi, che dir si voglia), in cui non sarete più vincolati dalla decisione del lato per cui schierarvi, potendo in questo modo scegliere le abilità di entrambe le forze.

Questo robottino svolge la stessa funzione di quei noiosi "simil-topi telecomandati" nel primo episodio: vi fornirà le batterie di scorta per la torcia.

Mmmhhh...questo droide mi ricorda la mia infanzia, quando sognavo di frequentare l'accademia, ma intanto lavoravo presso mio zio per il raccolto stagionale...

Come vedete, interi livelli saranno ambientati all'aperto. Che il signore mi stia aspettando nascosto dietro il muro, per tendermi un agguato? SCHERZETTO!

L'ABC del piccolo ribelle terrorista.

ZOOM IN

PUGNI:
dai...non fate così! Solo un primitivo risolverebbe i suoi problemi con le mani... Scherzi a parte: non userete mai quest'arma (a meno che rimarrete senza proiettili...e allora sarete morti!): vi costringe al corpo a corpo e – per abbattere un nemico – vi serviranno tre o quattro colpi.

PISTOLA LASER:
l'arma con cui inizierete il gioco: è discretamente potente, ma è troppo lenta...praticamente per ogni colpo sparato, farete in tempo a riceverne due o tre dai vostri nemici. Per essere ricaricata utilizza le stesse celle energetiche del fucile laser.

FUCILE LASER:
è molto simile alla pistola, solo che riesce a sparare i colpi molto più rapidamente; sarà il principale gingillo di cui vi servirete, visto che lo troverete fin dal primo livello e che i le munizioni di scorta sono molto comuni: è l'arma usata dai Trooper imperiali.

DETONATORI TERMICI:
devastanti; se lanciati normalmente esploderanno al contatto, mentre se per attaccare li lancerete utilizzando lo sparo speciale, esploderanno dopo cinque secondi. Dal quinto livello in poi ve li vedrete piovere addosso da tutte le parti.

ARCO ELETTRICO:
questo gingillo spara dei dardi laser abbastanza dannosi.
Lo sparo classico consiste in un normale colpo singolo, mentre utilizzando lo sparo speciale otterrete un proiettile che rimbalzerà sugli ostacoli che incontra per qualche secondo...occhio a non farvi male!

MITRAGLIATORE:
quest'arma vi permetterà di sparare raffiche assurde di colpi...peccato solo che in questo modo consumerete in meno di cinque secondi tutte le vostre munizioni! Lo sparo speciale consiste in un colpo triplo (in questo modo, però, sparerete tre proiettili alla volta).

LANCIAGRANATE:
con questo potrete creare delle voragini sotto i piedi dei vostri nemici!
Lo sparo secondario originerà invece delle cariche che si attaccheranno al primo ostacolo che trovano esplodendo dopo pochi secondi.

MINE ANTIUOMO:
piazzandole per terra esploderanno dopo pochi secondi, oppure potrete scegliere di utilizzare lo sparo speciale per far sì che esse vengano piazzate ed esplodano solo al contatto con il malcapitato di turno, che ha pensato di vedere di cosa si trattava calpestandole.

LANCIATORPEDINI:
e siamo giunti a quella che è l'arma secondo me più potente di tutto il gioco. Sparate vere e proprie torpedini laser che devasteranno tutto ciò che si trova a due o tre metri di distanza da voi: state attenti, perché se starete troppo vicini al bersaglio, vi farete male anche voi!

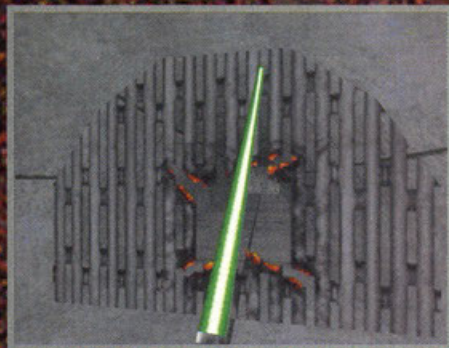
SPADA LASER:
ed eccoci al momento clou...l'unica innovazione che basterebbe a giustificare la realizzazione di Jedi Knight...il sogno nascosto di ogni aspirante Jedi...lo sforzo che tutti noi desidereremmo avere! Devastante nel corpo a corpo, grazie alla spada laser potrete anche proteggervi dai colpi che vi spareranno.

In questo livello dovrete farvi coraggio e lanciarvi sulle piattaforme per scendere qualche piano. Ma facevano fatica a mettere delle scale?

Ed ecco la schermata per la visualizzazione della mappa in 3D: nella parte inferiore dello schermo si trova la barra delle applicazioni che vi permetterà di "giocare" con la mappa come volete.

Passiamo ora all'analisi del gioco vero e proprio: come già detto, le differenze dallo schema di gioco del primo episodio sono minime. La prima innovazione che invece salta subito all'occhio è la grafica decisamente più "pesante": per capire bene quel che intendo dire, vi basti pensare che il passo fatto è stato molto simile a ciò che già avevamo visto nel passaggio da Doom a Quake: così vi troverete ad ammirare personaggi realizzati con un massiccio uso di poligoni, utilizzo esagerato (in senso buono) di texture da urlo e fluidità senza pari

Questa volta c'è andata male! Durante il gioco, oltre alla classica visuale in soggettiva, potrete utilizzare anche una visuale in terza persona come quella nella foto.

(anche se per quest'ultima forse dovreste essere i possessori di un sistema non indifferente...ma non spaventatevi, non è il caso. Comunque delle diverse possibilità e prestazioni legate alle prestazioni video, parlo in un box qua in giro).
Come al solito dovrete far fuori una nutrita schiera di nemici, appartenenti alle più disparate razze: avvicinandovi ai loro cadaveri, poi, potrete come da copione appropriarvi delle armi delle malcapitate vittime. Gli armamenti poi, potranno in ogni caso essere trovati in giro per i livelli, così come tutti gli oggetti ed i gadgets di cui avrete bisogno durante il gioco. A questo proposito però, è legato l'elemento di minor innovazione di tutto il gioco; una delle mie grandi speranze e sicuramente uno degli elementi che spinge ad andare avanti nei diversi livelli, è la scoperta dei diversi e sempre più potenti gingilli che vi permettono di devastare il devastabile: ebbene...rispetto al primo capitolo della saga c'è solo un arma in più...per il resto sono identiche (a meno forse le caratteristiche dello sparo di un paio di "attrezzi" che onestamente ricordavo leggermente diversi, ma non ci giurerei...). Avrete così la possibilità di collezionare la (comunque notevole) bellezza di dieci armi diverse, su cui però non mi dilungherò più di tanto visto che anche di esse parlo in un box da queste parti. Discorso a parte va fatto invece per gli oggetti che vi saranno utili in alcune particolari occasioni: qui, addirittura, invece di aggiungerne, sono stati fatti sparire alcuni gadgets: potrete quindi scordarvi di emulare Messner con dei cattivissimi ramponi da ghiaccio ai piedi, oppure di tuffarvi in una nuvola di gas mortale indossando la vostra fida maschera! Piuttosto, dovrete al massimo accontentarvi di dare un occhiata agli angoli più bui grazie a dei pratici occhiali a raggi infrarossi o utilizzare una più pratica quanto comune torcia...per il resto potrete invece riempirvi le tasche con una serie di chiavi di forme e colori differenti che vi daranno la possibilità di aprire le corrispondenti porte (in alcuni livelli, in effetti, vi tirerete scemi a trovare la chiave X per la porta X e la scheda Y per il cancello Y!).
Altra innovazione (anche se decisamente marginale) è costituita dalla modifica della mappa che poterete consultare per venire a capo degli intricati livelli: al posto della classica mappa in 2D vista dall'alto (che potrete comunque utilizzare durante il gioco vero e proprio) è stata introdotta una più spettacolare (quanto forse meno chiara)

Nel quarto livello dovrete farvi strada attraverso i condotti per l'acqua che passano sotto casa vostra: che in poche parole dobbiate avventurarvi nelle fogne? Nooooo!

mappa tridimensionale, che avrete la possibilità di guardare mettendo il gioco in pausa, ruotandola in tutte le angolazioni possibili ed immaginabili (zoom e rimpicciolimento inclusi).
Tra le altre opzioni particolarmente di rilievo, sono poi da sottolineare quelle che vi daranno la possibilità di riguardare i filmati di intermezzo tra un livello e l'altro e quella che vi permette di scegliere se visualizzare i sottotitoli durante la "proiezione" di suddette sequenze (che

ALTERNATIVA

Dark Forces (Lucasarts):
il primo episodio della serie. E' un peccato giocare a Jedi Knight senza aver prima provato il suo predecessore. Ormai datato, ma ancora validissimo.

Quake (ID Software):
attuale detentore dello scettro di miglior titolo nel suo genere: cambiano l'ambientazione, i nemici e la struttura dei livelli, ma il concetto rimane lo stesso: imperdibile.

In alcune sezioni potrete anche andare sott'acqua (eh, si...Quake docet!). Non potrete rimanere sotto più di tanto perché altrimenti vi terminerà la riserva di ossigeno.

Uno dei momenti più esaltanti del gioco: sferrando un colpo di spada particolarmente ben assestato, potrete far partire un braccio al vostro nemico...e il tipo nella foto se n'è già accorto!

sono sì realizzate davvero magistralmente - sia per quanto riguarda la recitazione degli attori, sia per quel che riguarda la fotografia e la sincronizzazione dei doppiaggi – ma che sono anche parlate solo ed esclusivamente in inglese). E passiamo ora all'analisi della sezione dedicata alla modalità di gioco in rete: bisogna ammettere che è – a differenza di molti altri casi – è stata posta una cura davvero notevole nella realizzazione di questa parte del programma. Oltre a poter decidere se giocare tramite una delle classiche connessioni via IPX, TCP, modem o collegamento seriale diretto (che sfrutta i driver DirectPlay), avrete la possibilità di dilettarvi con un completo editor che vi darà la possibilità di crearvi dal nulla un personaggio, decidendone tutti gli aspetti, fino al più piccolo particolare: potrete così stabilirne nome, razza, livello di esperienza, distribuzione delle capacità nelle differenti abilità della forza e addirittura colore della spada laser! Nella modalità di gioco in rete sarà poi disponibile un sistema di chat, che vi permetterà di comunicare con gli altri giocatori contro cui vi state cimentando (nel gioco in single player, invece , questo sistema di comunicazione darà utile ad attività molto più losche e torbide...e chi ha orecchie per intendere intenda...tutti gli altri in roulotte! UAH! UAH!). Ok...per quel che riguarda il gioco vero e proprio dovrebbe essere tutto. Ora come non mai, non vi resta che leggervi commento, box e didascalie e...che la forza sia con voi!

SPECS

16MB

Pentium 90Mhz

Scheda video SVGA PCI, supporta le Direct 3D.

Sound Blaster & Co. (sui 2 CD sono presenti in tutto 18 tracce audio)

Tastiera, mouse e joystick.

Solo per Windows95 e richiede la presenza dei driver DirectX5.

OPINIONE

GRAFICA:

SONORO:

GIOCABILITÀ:

1 2 3 4 5

Allora...vediamo un po' di trarre le conclusioni. Jedi Knight è davvero un gran bel titolo, ma penso sia importante capire le motivazioni di questa affermazione: quello che fa infatti del nuovo prodotto della Lucas un must per tutti gli appassionati, secondo me alla fine non è la realizzazione tecnica. Pur essendo caratterizzato da una grande cura in tutti i campi prettamente "tecnici" (dalla grafica, alle stupende tracce audio, passando per i filmati d'intermezzo), credo che JN non verrà per esempio ricordato per il suo engine (che alla fine è semplicemente più che sufficiente per un titolo di questo calibro) o per la perfezione con cui sono mossi i poligoni sullo schermo (anche se in rarissimi casi, talvolta alcune "componenti" dei vostri nemici – soprattutto per quanto riguarda i volti – sembrano avere qualche istante di défaillance...per non parlare della "sindrome da tronco" che sembra colpire alcuni cadaveri che giacciono sul suolo): il grande merito del titolo in questione, sta infatti nell'aver retto alla grandissima il confronto col suo predecessore – superandolo di gran lunga (cosa che, se volete, era anche auspicabile visti i due anni di distanza, ma che non era proprio scontata visti alcuni famosi esempi costituiti dalle accoppiate Doom 1 e 2, Fifa 96 e 97, ecc...). Ciò che è stato aggiunto, non si è limitato ad un paio di armi o a qualche nuova mappa per i livelli: ci sono un sacco di nuovi nemici, la grande novità della "carriera" Jedi, le new entries della mappa e dell'approccio grafico del gioco in 3D, i nuovi e più vasti livelli all'aperto...solo per citarne alcune! Per il resto invece, il grado generale di difficoltà è stato elevato; i 21 (enormi) livelli , garantiscono una longevità abbastanza elevata (che cresce esponenzialmente con la possibilità di giocare in rete): l'unica cosa che invece mi lascia un po' perplesso è l'introduzione della possibilità di salvare in qualsiasi momento. Allora, l'unica cosa che in conclusione posso dirvi è questa: se vi piace questo genere e se non avete un computer "pacco", non fatevi scappare per nessun motivo Jedi Night; se, invece, avete un computer pacco...beh...cambiatelo e poi comprate JN; e se, alla fine, non vi piace neanche questo genere, ma siete appassionati di Guerre Stellari – potreste in ogni caso farci un pensierino solo per la gran qualità dei filmati d'intermezzo che, messi insieme, potrebbero quasi costituire un cortometraggio.
Va bè...a parte gli scherzi...come avrete capito siamo in presenza di un gran bel gioco, quindi vedete di prenderlo in seria considerazione. Ave a voi.

Skywalker: collezione 97

ZOOM IN

RODIAN: sono brutti quanto bastardi! Dietro quegli occhioni neri e teneri, si celano degli esseri subdoli e cinici che non ci penseranno due volte a sparavi coi loro fucili laser. Parlano una lingua a dir poco esilarante!

TUSKEN: questi lucertoloni grigi ve li troverete dal terzo livello in poi. Sono sempre in gruppi abbastanza numerosi e girano armati con l'arco elettrico. Noiosi.

TRANDO: le lucertole questa volta sono rosse, ma sono ugualmente cattive: non ricordo bene a che livello dovrete affrontare questi esserini bellicosi, ma vi auguro il più tardi possibile.

TROOPER: una delle cose che mi ha sempre affascinato di Guerre Stellari è la divisa di 'sti tizi. Ma non avranno caldo lì dentro?
...E se dovessero fare pipì?

OFFICER: La seconda Morte Nera è stata distrutta, ma i nostalgici dell'impero girano ancora in uniforme; questi sono gli avversari meno corazzati e più stupidi di tutta la serie: due colpi e KAPUT!

"CHISSACHISONO": Non so bene come si chiamino questi tizi con tre occhi, ma quel che è sicuro è che vi staranno in mezzo ai piedi per tutto il gioco. Armati di pugni, fucili, bombe.

TEST

STAR WARS SHADOWS OF THE EMPIRE

Ho appena abbattuto un tipo molto grosso e cattivo. Ora me la date la caramella.

Sento un'interferenza nella Forza ... è la musica "unz-unz" che imperversa in redazione...

Dash guarda ammirato le splendide ambientazioni del gioco. In movimento sono anche meglio.

Le esplosioni sono rese magnificamente. Qui abbiamo un AT-ST che ha fatto conoscenza con la mia astronave.

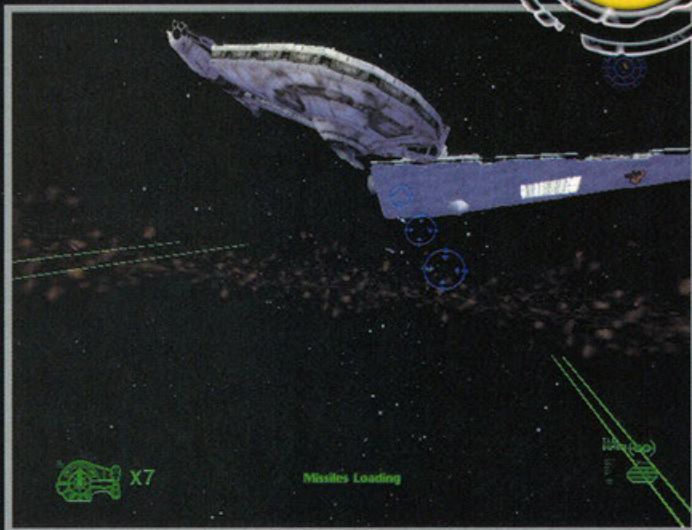
Uno dei pochi lati negativi del lavorare a PC Game Parade, bisogna dirlo, è il doversi sorbire in continuazione l'infernale baccano diffuso dalle casse del PC del BDM, una vera tortura che, secondo lui, aumenta la sua concentrazione. In questo momento, comunque, sono disposto a perdonargli anche questo, poiché, conoscendo il mio fanatismo per tutto ciò che riguarda la saga di Guerre Stellari, mi ha fatto felice assegnandomi Shadows of the Empire, un titolo che non solo è ambientato nel universo di Star Wars, ma la cui storia si intreccia alla trama dei film, situandosi temporalmente tra "L'impero colpisce ancora" e "Il ritorno dello Jedi", rispettivamente il secondo e terzo capitolo della trilogia.

In questo gioco, ideale seguito di Rebel Assault 2, impersonerete Dash Rendar, un mercenario solitario, un vero duro, comandante dell'Outrider, un cargo Corelliano modificato sul modello del Millenium Falcon di Han Solo, di cui, tra l'altro, Dash è amico e rivale. Ingaggiati dall'Alleanza Ribelle per trasportare dei rifornimenti sul pianeta ghiacciato di Hoth, vi troverete nel bel mezzo di un attacco imperiale, che dovrete riuscire a rallentare a bordo di uno snowspeeder, dando la possibilità ai Ribelli di evacuare il loro nascondiglio. Pensate che una navicella così piccola non abbia nessuna possibilità contro i Camminatori AT-AT? Riguardatevi "L'impero colpisce ancora", e imparate ... peccato solo che stavolta Luke Skywalker se ne stia al sicuro nella base, invece di guidare le proprie truppe in battaglia, come nel film. Che si sia montato la testa?

Comunque sia, dopo aver ritardato la cattura della base quanto basta per permettere agli occupanti di fuggire, rimarrete intrappolati nella stessa, dal momento che le truppe imperiali, appena conquistatola, hanno spento i generatori. Dovrete quindi raggiungere i controlli d'emergenza, attivarli e tornare alla nave, non prima di aver steso un bel po' di soldati nemici, qualche letale Wampas (parenti della bestia che Luke uccide nel secondo episodio, e quindi molto arrabbiati), e perfino un AT-ST, fratello minore dei Camminatori sopra citati. Ma i vostri guai sono appena cominciati: appena decollati, verrete intercettati da uno Star Destroyer, che lancerà contro di voi un centinaio di astronavi, tra cui alcuni pericolosissimi bombardieri. Come se non bastasse, la battaglia di svolgerà in mezzo ad una tempesta di asteroidi, che dovrete distruggere, al pari delle navi nemiche. Fuggiti da questa situazione non troppo piacevole verrete ingaggiati per trovare Han Solo, imprigionato nella carbonite da Boba Fett, il sicario di Jabba the Hut, il quale è stato a sua volta costretto a nascondersi dopo aver combattuto con IG-88, un droide cacciatore di taglie. Nel frattempo, una nuova minaccia si profila all'orizzonte, nei panni di Xizor, comandante del Sindacato del Sole Nero, potente organizzazione criminale, un losco figuro trama per sostituirsi a Darth Vader nel ruolo di braccio destro dell'Imperatore. Ignari di tutto ciò, vi dirigerete verso la discarica di Ord Mantell (vi mandano sempre nei posti migliori ...), dove i vostri scanner segnalano la presenza del rivale di Boba Fett, e, saliti su un treno che si dirige verso il demolitore, la struttura centrale del luogo, dovrete saltare da un convoglio all'altro, evitando gli ostacoli e, soprattutto, stando attenti a non cadere nel mare di lava sottostante, finché non sfonderete il portone d'ingresso, trovandovi di fronte IG-88. Una volta eliminato il robot, e

A questa guardia non è bastato aver indossato la palandrana per sfuggire al proprio destino.

A CURA DI GIORDANO "GBC" CONTESTABILE (CATILINIA@GALACTICA.IT)

Un primo piano di Dash. E' veramente un tipo squadrato

L'outrider si avvicina ad uno Star Destroyer ... tra poco si faranno vivi un centinaio di caccia

non sarà per nulla facile, salperete per il porto spaziale di Gall, nascondiglio dello sgherro di Jabba, dove, una volta raggiunta la base imperiale, dovrete trovare la nave del vostro obiettivo, quindi lottare con lui e disattivare i sistemi difensivi del veicolo. Se abbattere IG-88 vi ha fatto sudare sette camicie, stendere Boba Fett vi costringerà a mandare in lavanderia tutto il vostro guardaroba, senza contare che, una volta portata a termine la missione, questo fuggirà, aiutato da una scorta imperiale. Rimasti con un palmo di naso, seguirete la Principessa Leyla fino a Tatooine, per difenderla da eventuali agguati. Ovviamente la prima cosa che farete una volta giunti sul pianeta, sarà recarvi alla famigerata cantina di Mos Eisley, dove apprenderete che il malvagio Jabba, spinto segretamente da Xizor, ha assoldato un gruppo di killer motorizzati per uccidere Luke. Saltando sul primo mezzo che vi capita davanti, vi lancerete verso la casa di Obi Wan Kenobi, dove il giovane Jedi si sta esercitando, sperando di raggiungerla prima di loro. Scampato anche questo pericolo, verrete inviati a bordo del cargo imperiale Suprosa, per rubare i piani della nuova Morte Nera che l'Impero ha intenzione di costruire, custoditi da un droide poco intelligente, ma dotato di una potenza di fuoco considerevole. Salvata anche questa volta la pellaccia, dovrete correre a salvare Leyla, catturata da Xizor e imprigionata sotto la città imperiale (questo lavoro sta diventando una faticaccia ... forse dovreste chiedere un aumento)(parole sante! NdBDM), passando ovviamente per la via meno sorvegliata: le fogne. Peccato che queste si rivelino pullulare di orribili creature, capitanate da un mostro mutante di notevoli dimensioni, che non vede l'ora di assaggiare un po' di carne umana. Giunti al palazzo di Xizor, vi diletterete a far saltare il ponte che collega lo stesso alla Fortezza Spaziale SkyHook, in modo da poter annientare più facilmente quest'ultima grazie ai potenti cannoni del vostro Outrider, che nel frattempo vi ha raggiunto, pilotato dal vostro droide personale. Una volta che avrete sgominato l'armata di Xizor e distrutto la stazione, colpendone il nucleo (vi ricorda qualcosa?), potrete finalmente godervi le sequenze finali. Il malvagio Xizor è stato sconfitto, il bene ha trionfato e voi ci avete guadagnato un bel po' di soldi, oltre che fama imperitura.

Per giungere a questo bel risultato dovrete affrontare le 11 missioni sopra citate, in cui dovrete alternativamente pilotare un'astronave, affrontare i nemici a piedi, sparare utilizzando la torretta posteriore dell'Outrider e pilotare un incursore, mezzo di locomozione molto simile ad una moto.

Durante le vostre avventure, vi muoverete sempre in un'ambientazione realizzata in 3d, la cui grafica, al contrario di quanto succedeva in Rebel Assault 2, non è precalcolata, consentendo una maggiore libertà di movimento, mentre le musiche e gli effetti sonori riprenderanno quelli che già avete

Cadere, oh oh ... prima di arrivare a terra, ho il tempo di accendermi una sigaretta

HELP

✗ Spesso la tattica più efficace per uccidere i boss di fine livello e correre a più non posso, cercando di colpirli alle spalle e di non entrare mai nel raggio della loro arma.

✗ Quando, ai comandi della torretta, fronteggiate la flotta imperiale, colpite prima i Tie Bomber, e poi occupatevi dei Tie Fighter.

✗ Nei livelli a piedi, esplorate tutte le locazioni, per trovare armi più potenti e challenge point.

Questo l'ho già visto da qualche parte ...

ZOOM IN

Proprio come Luke Skywalker, anche voi, nella prima missione, dovrete abbattere i temibili camminatori AT-AT. Avvicinatevi alle zampe, fate una stretta virata, e lanciate l'arpione. La visuale si sposterà per permettervi di seguire l'andamento dell'operazione. Girate 5 volte intorno al cammellone, lasciando poi andare l'arpione. Il risultato? Un gran tonfo, e una frittata di soldati imperiali!

ALTERNATIVA

Jedi Knight (Lucasarts):
esce in contemporanea a SOTE, per cui, se siete fan della serie, valutate per quale dei due spendere i vostri sudati risparmi.

MDK (Interplay):
l'ambientazione non c'entra nulla, ma le sezioni a piedi di SOTE hanno uno stile simile a quello presente in questo gioco, che oltretutto è più divertente.

"Mi arrendo!" BANG! "Hai detto qualcosa? Mi spiace, il rumore degli spari ha coperto la tua voce ...".

udito al cinema. Durante le missioni che affronterete a piedi, che saranno la maggior parte, avrete la possibilità di seguire l'azione in prima persona, alla Quake, o da dietro le spalle, come in Tomb Raider o MDK. Inoltre, la visuale dall'alto potrà tornarvi utile per impostare i salti, mentre quella con telecamera mobile è spettacolare, ma poco utile ai fini del gioco. Per quel che riguarda i movimenti, potrete saltare, accovacciarvi e muovere lo sguardo, mentre, premendo il tasto di sparo, il sistema di puntamento automatico colpirà il nemico più vicino a voi con una delle 6 armi a vostra disposizione.

Nelle due sezioni di pilotaggio, alla guida di un'astronave, dovrete abbattere i nemici coi cannoni del vostro mezzo, potendo controllarne direzione, inclinazione, freni, fargli sparare un arpione (su Hoth) e farlo roteare (su Skyhook). Quando poi sarete incaricati di far strage di navi avversarie controllando l'artiglieria dell'Outrider, vi potrete avvalere di un mitragliatore e alcuni potenti missili, oltre ad avere il controllo sui movimenti della torretta. Infine, per sfrecciare con successo a bordo di un incursore dalla cantina di Mos Eisley alla casa di Obi Wan Kenobi, dovrete pilotare il mezzo colpendo gli inseguitori che riusciranno ad affiancarvi, un po' come in una delle scene arcade di Full Throttle.

Sparsi per tutto il gioco troverete poi numerosi bonus, oltre che preziosi "challenge point" che, se raccolti in un certo numero, vi elargiranno ulteriori vite.

Tra una sezione e l'altra assisterete ad intermezzi di ottima fattura, che vi chiariranno le idee sullo svolgimento della trama, oltre a presentare brevi apparizioni di protagonisti della saga, come Luke o Leyla. Questi filmati vi si presenteranno anche all'interno delle singole missioni, in concomitanza con avvenimenti particolarmente significativi, o prima dello scontro con il boss finale.

Ora che conoscete la struttura di gioco, giovani Jedi, vi invito a trasferire la vostra mente nel box del commento, ove potrete apprendere i pregi e i difetti di questo titolo.

Questa lampadina fulminata è IG-88, vi farà impazzire, saltando per tutto lo schermo.

16 MB

CPU: Pentium 90Mhz con 3DFX, Pentium 120Mhz con altri chipset 3D

SUGA (512x384, 640x480), richiede scheda acceleratrice 3D

Sound Blaster e compatibile + tracce audio

Tastiera, joystick o joypad

Raccomandato Pentium 133, richiede CD-ROM 4x

OPINIONE

85

GRAFICA:

SONORO:

GIOCABILITÀ:

1 2 3 4 5

Il vero difetto di SOTE è il bilanciamento della difficoltà. Infatti, mentre le varie sezioni sono quasi tutte piuttosto facili, e il puntamento automatico nelle sezioni a piedi risulta quasi un'offesa per i videogiocatori incalliti, i boss di fine livello sono durissimi da superare, e presentarsi davanti a loro senza una buona scorta di vite sarebbe un suicidio. Quest'ultima caratteristica aumenta la longevità del titolo, che altrimenti avrebbe avuto un ciclo di vita di 3-4 giorni, ma aggiunge solamente un elemento di frustrazione: percorrere un livello lunghissimo senza problemi di sorta, per poi venire ripetutamente ucciso da Boba Fett e dover ripartire dall'inizio, è veramente deprimente. Questo perché non è possibile salvare la partita, e sarete costretti ogni volta a ripetere tutta la missione. D'altro canto, SOTE offre una grafica strabiliante, un sonoro fantastico, una trama intrigante e soprattutto, l'ambientazione. Se a tutto questo si fosse aggiunto un livello di difficoltà ben calibrato, sarebbe diventato un punto di riferimento nel suo genere. Purtroppo, l'estrema facilità di quasi tutte le sezioni, contrapposta alla già nominata difficoltà incontrata nell'uccisione dei boss e alla semplicità del concept, ne fanno un titolo consigliabile solo ai fan di Guerre Stellari, alle persone estremamente pazienti, e a chi voglia far vedere agli amici le possibilità della 3Dfx appena acquistata. In sintesi SOTE è una versione al passo con i tempi di Rebel Assault...

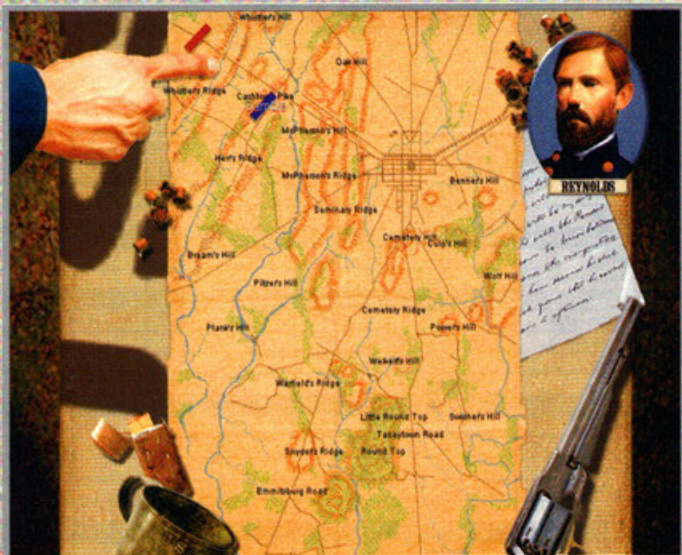
La vostra astronave, l'Outrider. Sarà, ma a me ricorda qualcosa ...

SID MEIER'S GETTYSBURG!

La difesa di questa collina vale cinque punti vittoria e sarà molto problematica finché non arriveranno i rinforzi. Le bandierine contornate di azzurro indicano le unità attive.

Torna Sid Meier, l'uomo di Civilization, e ha deciso di dire la sua sul genere strategico in tempo reale: tenetevi forte!

Se non avete mai sentito parlare di Sid Meier i casi sono due: o avete vissuto per gli ultimi anni in una caverna in Cile cibandovi di radici, oppure non avete un computer e non vi interessano assolutamente i videogiochi, nel qual caso dovrei chiedervi cosa ci fate con questa rivista tra le mani. Ma non lo farò, ognuno di noi è libero di avere le proprie piccole manie e io mi limiterò a dirvi che Sid Meier è diventato famoso (e anche molto ricco, oserei aggiungere) progettando giochi che hanno più o meno sempre riscosso un grande successo; il più famoso dei quali era Civilization. Recentemente il nostro Sid ha abbandonato la Microprose; software house con la quale aveva diviso i suoi onori (e i suoi guadagni) per un lungo periodo di tempo, fondando la Firaxis. Qui Sid lavora felice e può continuare a fare quello che gli riesce meglio: creare giochi. "Gettysburg" è il primo titolo sfornato da questa nuova software house; e chi se non PC Game Parade poteva offrirvene la recensione? E chi se non io sarebbe stato in grado di scriverla? Mah!
La battaglia di Gettysburg ha fornito lo spunto per molte simulazioni sui nostri computer, ma finora era sempre stata resa mediante il sistema tipico dei wargame da tavolo; una mappa esagonale che ricreava il campo di battaglia, delle pedine rappresentanti le unità e il classico sistema a turni. Sid Meier ha voluto spingersi più in là e, con un occhio di riguardo verso le nuove tendenze, ha deciso di realizzare il suo gioco sulla guerra di secessione americana utilizzando il sistema in tempo reale. Questo è senza dubbio un modo interessante di portare la storia nei videogiochi, ma il rischio era quello di ritrovarsi nella folta schiera dei cloni di Red Alert. Sarà riuscito il nostro Sid a evitare la trappola e a creare qualcosa di veramente originale? Scopriamolo insieme.
A prima vista l'impatto grafico è piuttosto piacevole; il campo di battaglia è realizzato in 3D e ci accorgiamo subito che le varie altitudini delle colline hanno la loro importanza e che i dettagli grafici di case, alberi e campi coltivati sono stati resi con cura. L'intero campo di battaglia è poi zoomabile a piacere e si può anche ruotare la visuale per avere sempre una chiara visione d'insieme. Le unità non hanno minimamente l'aspetto delle pedine; non sono statiche, anzi, marciano, imbracciano i fucili, fanno fuoco, si muovono insomma molto realisticamente. L'aspetto generale è sobrio, ma piacevo-

La scelta della fazione con la quale schierarsi è più che altro una questione di gusti e di simpatie; non ci sono differenze sostanziali per quello che riguarda armamenti o abilità particolari.

I briefing sono sempre accurati e gli obbiettivi vengono spiegati con cura dai generali che combatteranno al vostro fianco nel corso della battaglia.

ALTERNATIVA

The Civil War (Virgin):
un po' datato e graficamente non certo all'altezza, ma se siete degli appassionati della guerra civile americana potrebbe piacervi ugualmente, tra l'altro è in vendita a un prezzo molto accessibile.

Battleground Gettysburg (Talonsoft):
una ricostruzione fedele e molto raffinata della stessa battaglia. Attenzione però: niente tempo reale! Solo i cari vecchi esagoni e la tradizionale impostazione a turni.

Age of Rifles (SSI):
un'eccellente gioco che comprende alcuni scenari prefabbricati, incluso Gettysburg, sulla guerra civile. La sua forza sta nel bellissimo editor che vi consente di ricreare virtualmente qualsiasi battaglia del periodo.

le. Il menù ci permette di scegliere se affrontare uno scenario singolo, cioè uno dei vari momenti della battaglia, oppure combattere l'intero scontro sia con l'esercito unionista che con quello confederato. La scelta del livello di difficoltà avviene tramite una schermata che ritrae i vari generali presenti; se scegliete la figura del generale Lee, per esempio, avrete la vita dura; se invece siete dei fifoni tremebondi e preferite misurarvi con un qualsiasi generaluccio le cose andranno meglio, ma fareste meglio a considerare il fatto che prima o poi nella vita avrete a che fare con qualcuno che vi renderà la vita dura per forza di cose, quindi meglio essere preparati (vuoi mettere la soddisfazione di rispondere a un professore o a un datore di lavoro: "Non mi seccare ometto, ho sconfitto il generale Lee!").
La prima novità vera e propria rispetto ai giochi in tempo reale ai quali siamo abituati risiede nel sistema di controllo delle unità: in Gettysburg non c'è la classica interfaccia "clicca, trascina, seleziona in un riquadro, destinazione"; si selezionano le unità e, mantenendo premuto il tasto, compare una freccia che indica la direzione che vogliamo far seguire alle nostre truppe. Queste ultime sono organizzate in unità comprendenti diversi uomini; non ci sarà quindi il fuciliere isolato da spedire in qualche eroica missione suicida contro qualche Mammooth tank, ma vere e proprie formazioni che si muoveranno secondo gli schemi propri dell'epoca. Gli ordini vengono dati alle unità cliccandoci direttamente sopra, ma i comandi più importanti sono rappresentati da una serie di icone poste nella parte bassa dello schermo che ci permetteranno di governare il nostro esercito in maniera molto più tattica di quanto ci si possa aspettare da un normale gioco di questo genere. I comandi disponibili cambiano in base al tipo di unità selezionata: fanteria, artiglieria o comandanti. Da qui possiamo stabilire il tipo di formazione da adottare, i bersagli dei cannoni e un sacco di altre cose. È possibile, tanto per fare un esempio, dare ordini a un'intera brigata semplicemente selezionandone il comandante e poi, grazie alle icone di controllo, stabilire i movimenti e la formazione di tutti gli uomini in un colpo solo; utilissimo per creare tattiche complesse che si basano sullo spostamento di grosse unità. Se il particolare vi incuriosisce date un'occhiata al prezioso box che riguarda proprio questo argomento e che il Lele avrà sapientemente collocato qui nei paraggi. Una volta che avrete scelto la fazione con la quale schierarvi potrete ancora regolare qualcosa prima di scendere in campo; dovete infatti sapere che oltre al livello di difficoltà dell'avversario computerizzato potete anche deciderne le caratteristiche scegliendo tra varie differenti impostazioni. Potete dire al computer che il nemico attacchi in modo diretto, indiretto o combinato, tanto per fare un esempio; inoltre, è possibile stabilire se il comandante delle forze avversarie debba tenere un atteggiamento prudente o particolarmente aggressivo. Quando avrete scelto il vostro rivale perfetto potrete affrontare uno scenario tra quelli proposti. E' interessante notare che non si tratta di battaglie all'ultimo uomo; la vittoria finale è strettamente legata ai punti che conquisterete nel corso dello scontro. All'inizio dello scenario una voce fuori campo (dall'accento tipicamente yankee) vi indicherà alcune posizioni particolarmente importanti che dovrete conquistare o difendere. Ognuna di queste locazioni avrà un certo valore in punti, che guadagnerete mantenendo il controllo di queste zone e, naturalmente, eliminando o mandando in rotta le unità nemiche. Oltre a tutto questo dovrete fare i conti con il tempo. Eh sì, perché ogni scontro ha una sua precisa collocazione temporale nell'arco dei tre giorni della battaglia e vi potrà capitare di dover difendere una certa altura in minoranza numerica, assaliti da ogni lato in attesa di quei maledetti rinforzi che arriveranno sì, ma quando? A che ora? Se non avrete tempo o voglia di guardare l'orologio in basso a destra dell'interfaccia, niente paura! La classica tromba che annuncerà "arrivano i nostri" vi squillerà direttamente nelle orecchie e segnerà la fine dei vostri guai. Alla fine di ogni scontro apparirà una schermata riassuntiva che stabilirà innanzitutto se avete vinto o perso, tutte le statistiche sulle perdite e indicherà quale delle vostre unità si è comportata meglio. Come avrete capito, moltissime delle caratteristiche che vi ho illustrato provengono direttamente dai wargame tradizionali a turni e l'idea di Sid Meier è stata quella di combinare l'approccio molto più tattico e preciso di quel tipo di giochi con la spettacolarità e la frenesia di uno strategico real time.
Oltre ai vari scenari che compongono la batta-

Questa è la funzione replay. In pratica alla fine di ogni scenario potrete rivedere il vostro operato e capire dove avete sbagliato e dove potete migliorare. Un'opzione comoda e utile.

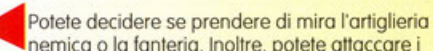
Le unità sono modellate in 3D e, pur non essendo particolarmente dettagliate, sono abbastanza gradevoli a vedersi. Come vedete anche avvicinandosi molto con lo zoom non c'è traccia di spixellamento.

La visuale "bird's eye" si ottiene zoomando totalmente all'indietro e tatticamente si rivela molto utile. Peccato che nel frattempo l'azione continui e mentre io guardo i miei uomini cadono!

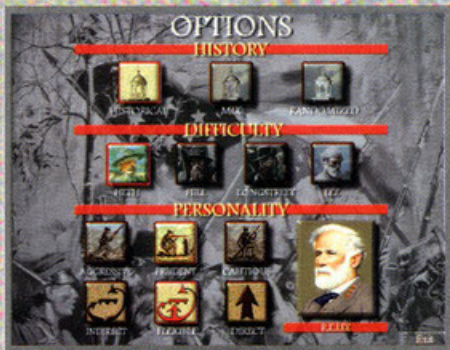
ZOOM IN

Una questione di controlli!

I generali e i leader in genere sono tra le unità più importanti del gioco. Dare ordini a un leader vuol dire guidare contemporaneamente tutte le unità sotto il suo comando.

Le unità di fanteria possono essere guidate singolarmente impartendo loro la formazione da adottare e gli ordini di avanzate e di carica o di ritirata.

Potete decidere se prendere di mira l'artiglieria nemica o la fanteria. Inoltre, potete attaccare i cavalli e spostarvi rapidamente da un punto all'altro della battaglia.

L'artiglieria è l'arma più potente che avete a disposizione. Piazzate le vostre batterie con cura sulle alture, fate fuoco sui fianchi della fanteria nemica e la vittoria vi sorriderà sicuramente.

Questa è la schermata riassuntiva che appare alla fine di ogni scenario. Se volete sapere con esattezza quanti punti avete totalizzato e quanti nemici avete eliminato questo è il posto giusto dove guardare.

Personalizzare l'intelligenza artificiale del nemico è molto semplice.

glia esistono anche dei "What if", cioè delle situazioni ipotetiche che si sarebbero potute creare nella battaglia reale e che, per un motivo o per un altro, non si sono create. Oltre a ciò è presente un generatore random di scenari che vi permetterà di continuare a giocare anche quando avrete combattuto e vinto con entrambe le fazioni. Naturalmente è stata inserita l'opzione per il multiplayer che vi permetterà di combattere in due o più giocatori via modem, LAN, in collegamento seriale o sulla madre di tutte le reti (una cosa che mi domando da anni, ma se tutti la chiamano la mamma, chi è il papà? NdBDM). Che altro rimane da dire? Che Sid Meier ha decisamente cambiato strada con questo gioco e chissà dove lo porteranno le sue idee. Se poi volete sapere se Gettysburg è o non è un capolavoro non vi resta che leggere il commento finale. E' fatto apposta!

La situazione si fa drammatica: ho perso il controllo dell'altura e i rinforzi sono ancora lontani. La mia unica speranza è nell'artiglieria.

HELP

✗ Cercate sempre di tenere i vostri generali in posizioni tali da controllare il maggior numero possibile di truppe. Se un'unità va in rotta tentate di portare un graduato da quelle parti per sollevarne il morale.

✗ Se avete una posizione difensiva portate le vostre batterie a lungo raggio su punti elevati della mappa. Potrete anche difendere meglio le vostre unità se le terrete al limitare di boschi e macchie d'alberi.

✗ Fare fuoco sul fianco del nemico dà sempre un grande vantaggio. Impegnate le truppe avversarie frontalmente e mandate una seconda unità , naturalmente se ne siete in condizione, ad aggirarne il lato scoperto.

OPINIONE

Se vi aspettavate un clone di Red Alert rimarrete delusi, e visto che dietro a questo gioco c'è "Lui", Sid Meier, non era neanche lecito aspettarselo. Gettysburg è un gioco solido e realizzato molto bene. Graficamente non c'è nulla da eccepire, il campo di battaglia è stato ricreato in 3D con assoluta fedeltà e ricchezza di particolari; la visione di gioco è eccellente grazie alla possibilità di ruotare e zoomare a piacimento; le unità sono convincenti e non si sgranano neanche al massimo dell'ingrandimento. Il sonoro è funzionale e dignitoso, anche se forse una maggiore varietà di effetti sonori non avrebbe guastato, ed è completo di tutti i vari "Glory Alleluja" dell'epoca. Quello che mi ha lasciato un po' perplesso è l'inserimento di vari elementi tipici degli strategici a turni nel contesto di un gioco in tempo reale. Intendiamoci: l'interfaccia funziona piuttosto bene ma, a volte, l'azione intensa non ci lascia il tempo materiale di occuparci del morale, delle unità in rotta e del raggio di comando dei nostri leader. Più che altro è una questione di abitudine, all'inizio il gioco sembra lento ma poi, pian piano, vengono fuori i pregi di un sistema di controllo più tattico. La giocabilità è quindi in funzione del tempo che passerete a fare la pratica necessaria. Per quello che riguarda la longevità invece non c'è nessun problema: gli scenari sono tanti e vi posso assicurare che al massimo livello di difficoltà affrontare l'intera battaglia è una sfida che vi terrà impegnati a lungo. Consigliato agli strateghi e agli appassionati di battaglie storiche. Agli "smanettoni" abituati ad ammassare carri forse non piacerà.

SPECS

 RAM MINIMA: 16 Mb

 CPU: Pentium 90

 VIDEO: SVGA 640x480, 800x600

 AUDIO: Sound Blaster & co.

 CONTROLLI: Mouse

 NOTE: Consigliato P133 o superiore non supporta schede 3D

SOFTWARE HOUSE: Electronic Arts

RESIDENT EVIL

Visto che quando "ucciderete" gli zombie con pistole o coltelli, dopo pochi secondi torneranno in vita, il consiglio è di passare al bazooka: decisamente più spettacolare e definitivo!

"Tutti gli esseri viventi, sono destinati a morire". Mmmhhh... bella lì: aspetta che mo me lo segno!

A cura di Diego "Douglas" Cossetta (douglas@aginet.it)

Anno 1998, Raccoon Forest

Rapporto del 13 Luglio

"Sta succedendo qualcosa di terribile e misterioso. La popolazione ha paura...qualcuno dice di aver visto in giro mostruose e orribili bestie metà uomo e metà cane... Del gruppo Bravo disperso che siamo venuti a cercare, nessuna traccia. Il corpo della turista (o meglio...ciò che ne rimaneva) segnalatoci e ritrovato qualche giorno fa era in pessime condizioni di conservazione ...dei suoi compagni neanche l'ombra. Proseguiamo le ricerche."

Non so se ci avete mai fatto caso, ma la maggior parte dei film del terrore e di horror-fantascienza, è caratterizzato dallo stesso schema narrativo: un gruppo di persone con caratteristiche e personalità molto differenti, sono impegnate in un luogo per qualche motivo a rischio (che la causa di questo pericolo siano alieni, mostri o feroci animali assassini non importa); durante l'evolversi della trama, poi, i membri della compagnia vengono tanto atrocemente quanto immancabilmente eliminati uno ad uno, ad esclusione del superstite (o al massimo della coppia) che – in quanto eroe della situazione – riesce, non si sa come, a scampare da una brutta fine, a eliminare il cattivo di turno e a tornare a casa felice e contento. Beh...la volete sapere una cosa? Resident Evil non fa eccezione; l'unica cosa è che forse la situazione sarà addirittura peggiore del solito: riuscirete a perdere tutti i compagni in cinque minuti e in una sola volta – invece che nell'arco dell'intera avventura, e invece del solito mostro rompiballe vi troverete ad affrontare orde di morti viventi, serpenti lunghi dieci metri e ragni alti un metro e mezzo!

Ma andiamo con calma. Già dall'intro le cose promettono bene...moooolto bene: con un filmato in bianco e nero a tutto schermo vi verrà illustrata la situazione: i membri della squadra S.T.A.R.S. (Special Tactics And Rescue Squad) sono stati mandati a indagare sul cosiddetto luogo del delitto, quando scoprono qualcosa di orribile (o meglio...quando qualcosa di orribile scopre loro!): una bestia di non ben definite dimensione e fisionomia attacca il gruppo, a cui non resta che intraprendere la via di una poco gloriosa ritirata. Dopo una breve fuga, i 4 membri superstiti (uno è già stato seccato al momento dell'attacco) trovano rifugio in un'apparentemente tranquilla mansion: giusto il tempo per fare l'appello e raccapezzarsi sull'accaduto, e già si perdono le tracce del secondo componente del gruppo (e alla faccia della squadra speciale!). Sentito uno sparo nella stanza accanto, decidete di andare a vedere cosa è accaduto al povero desaparecido... non l'aveste mai fatto! Cosa ne pensate, se vi dicessi che quando tornate indietro al salone principale, anche gli ultimi due vostri compagni hanno pensato bene di volatilizzarsi, senza lasciare neanche il minimo indizio? Realizzando quanto fosse deficiente il tipo che ha affermato che "chi fa da sé, fa per tre", capite in un flash che dalla regola non si scappa: l'unica cosa che vi rimane da fare è tirare un bel sospiro e "scampare da una brutta fine, eliminando il cattivo di turno e a tornando a casa felice e contento". Iniziando ora sul serio ad analizzare nei dettagli Resident Evil, cominciate col sapere che ciò che vi aspetta è un arcade-adventure con grafica poligonale in 3D, molto simile ad Alone In The Dark. Tralasciando il filmato iniziale d'introduzione (bello, ma in fin dei conti di ordinaria amministrazione), le prime due cose grandiose che vi colpiranno sono la musica che accompagna l'intro (e più in generale tutto il gioco, fin dall'inizio) e la presentazione dei personaggi protagonisti (in perfetto stile cinematografico, con tanto di sottotitoli per i nomi ed inquadra-

Quando troverete un oggetto, potrete esaminarlo facendolo ruotare e solo in seguito vi verrà chiesto se desiderate raccoglierlo: non rifiutate mai...tutto può risultare utile.

SPECS

16 MB

Pentium 90Mhz

Scheda grafica accelerata 3Dfx, Mystique, Rendition o 3D Blaster

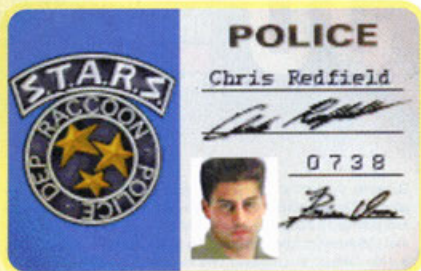
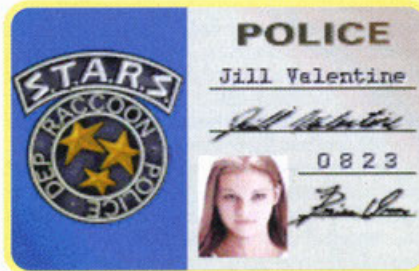
Sound Blaster & Compatibili

Joypad o tastiera

Il programma necessita dei driver DirectX 3.0a (o superiori)

E poi parlano di parità dei sessi... MAH!

ZOOM IN

Scegliere di utilizzare Chris piuttosto che Jil, non sarà la stessa cosa; ma diamo un'occhiata da vicino alle differenze che vi aspettano:

CHRIS REDFIELD: Robusto uomo di azione: rimarrà subito solo e partirà armato unicamente con un coltello.
Può portarsi dietro un massimo di sei oggetti e all'inizio dell'avventura non avrà alcun gadget che gli faciliterà la vita.
Usando Chris, incontrerete durante l'avventura dei personaggi che Jil non troverà, ma dovrete affrontare anche un numero decisamente maggiore di mostri. Per le stanze troverete meno facilmente le armi e – se vi andrà bene – riuscirete al massimo a raccogliere qualche caricatore di riserva.

JIL VALENTINE: Bella e decisa agente della S.T.A.R.S.: al contrario di Chris, non rimarrà subito sola, ma sarà accompagnata e aiutata almeno nelle prime fasi del gioco da un compagno di squadra (che tra l'altro le regalerà una forcina con cui forzare delle serrature, che altrimenti – utilizzando l'uomo – avreste dovuto aprire con delle chiavi, che andavano prima trovate). Jil può portare con sé otto oggetti e incontrerà per i corridoi meno mostri; dove il suo collega avrebbe trovato solo munizioni, la bella agente troverà spesso armi e in ogni caso la soluzione dell'avventura risulterà più semplice.

ture a mezzo busto degli attori). Una volta che vi verrà presentato il menu principale, dopo aver scelto se cominciare una nuova partita o se caricarne una precedentemente salvata dovrete decidere se vestire i panni della agente Chris Redfield o quelli della sua collega Jill Valentine (per conoscere le differenze a cui andrete incontro con questa scelta vi rimando ad uno dei box che trovate in queste pagine).

Dopo questi piccoli doveri di ordine prettamente "burocratico", potrete iniziare l'avventura vera e propria. Fin dalle prime schermate sarete colpiti dalla curatissima e dettagliatissima grafica, tutta rigorosamente realizzata in alta risoluzione ed iper-realistica grazie alle potenzialità della scheda acceleratrice 3D che possedete (vado sul sicuro, anche perché senza il suddetto gingillo hardware il gioco non vi girerà...in compenso

Fossi in voi girerei alla larga da quel "cadavere": ci sarà un motivo se gli zombie li chiamano anche "morti viventi", no?

In alcune locazioni troverete libri e diari che vi forniranno utilissime informazioni: leggendoli, ne memorizzerete automaticamente il contenuto nel vostro diario.

Ecco una delle stanze in cui potrete salvare la partita: sono piuttosto rare (sui due piani della casa ve ne sono solo tre), ma sono sempre raggiungibili da qualsiasi locazione.

potrebbero girare a voi se lo compraste senza tener conto di questo "piccolo" particolare!).
La visuale che avrete a disposizione è in tutto e per tutto simile a quella a cui vi avevano già abituato i capitoli dell'ormai classica saga di casa Infogrames o i due episodi di Ecstatica: controllo del personaggio in terza persona, quindi, con una serie di cambi continui di inquadratura a seconda dei movimenti fatti e della vostra posizione occupata nelle diverse locazioni...effetti davvero hollywoodiani,

ALTERNATIVA

Alone In The Dark 1,2 &3 (Infogrames): tre capitoli anch'essi ad alta tensione...ma gli anni cominciano a farsi sentire.

Ecstatica 1 e 2 (Psygnosis): anche qui mostri e lupi mannari, ma non si respira la stessa atmosfera. Comunque notevoli.

HELP

- ✗ Cercate sempre di spostare mobili e scrivanie: spesso nascondono oggetti utili o nascondigli segreti.
- ✗ Una volta usato un oggetto particolare, lasciatelo pure nella cassa: di solito i gingilli "speciali" sono monouso.
- ✗ Quando ci sono armadi chiusi o tende tirate, state sempre attenti: i morti viventi sono dei burloni e amano fare le sorprese!
- ✗ Contro gli zombie, cercate di usare il bazooka o il fucile: solo così li eliminerete una volta per tutte.

Per poter proseguire nel gioco, risulta spesso indispensabile "interagire" con alcuni elementi dei fondali e delle locazioni: dalla statua nella foto, ricaverete un aiuto per risolvere l'enigma della tigre.

Talvolta per trovare degli oggetti utili, è necessario aguzzare la vista e far funzionare il cervello per arrivare a prenderli.

Purtroppo vi capiterà di trovare qualche membro della squadra BRAVO, che vi ha preceduto nella ricerca di indizi: l'unica cosa che sperate è di non fare la stessa fine del collega.

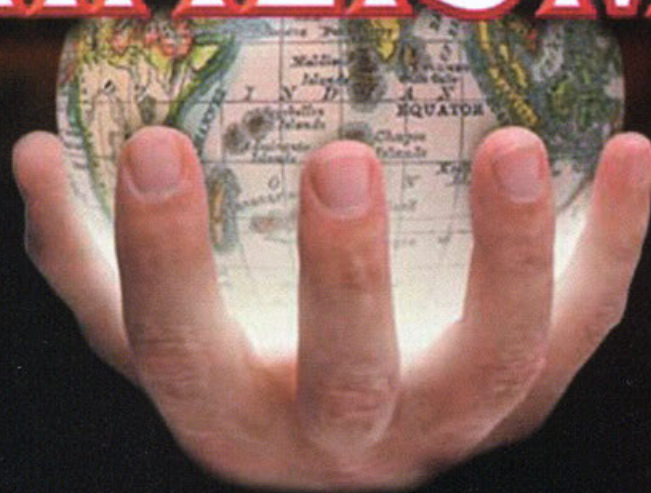
ve lo assicuro. Potrete decidere se guidare il protagonista tramite joypad (consigliato) o tastiera, ma in quest'ultimo caso dovrete assicurarvi che il bios della vostra scheda madre supporti selezioni fatte tramite più di tre-quattro tasti schiacciati contemporaneamente (per sparare in basso dovrete per esempio premere contemporaneamente quattro differenti pulsanti: X,C,DOWN,LEFT/RIGHT).
Muovendovi per le diverse locazioni in cui è ambientata l'avventura, troverete numerosi oggetti che potrete raccogliere e portare con voi: alcuni di essi potranno essere combinati tra di loro per poter essere in seguito usati con funzioni differenti. Citando il fatto che ogni volta che troverete qualcosa avrete la possibilità di esaminarlo per cercare di capire se possiede caratteristiche particolari o più semplicemente a cosa serva, è importante sottolineare come sia limitata la quantità di oggetti che il vostro inventario potrà contenere in una volta: tutti i gingilli che non riuscirete a portarvi dietro potranno essere "depositati" in alcune casse che troverete sparse per le stanze della villa e che sono (in modo poco realistico, ma utile) collegate tutte tra di loro: questo vuol dire che se lasciate una pistola nella cassa della stanza A, potrete anche andare a trovarla e riprendervela in un baule diverso, situato questa volta nella camera B; questo metodo di "deposito centralizzato" vi eviterà lunghissimi giri forzati finalizzati al recupero di un singolo oggetto, lasciato magari al piano superiore (anche se io avrei decisamente preferito un più pratico e classico inventario illimitato). Nella stessa schermata dell'inventario potrete poi trovare anche la barra colorata, indicante il vostro stato di salute (verde, gialla o rossa a seconda delle forze che vi rimangono), la piantina del piano della casa su cui vi trovate (caratterizzata da un comodo sistema di automapping) e le icone che vi permetteranno di accedere all'utilizzo della radio portatile con cui verrete talvolta contattati, e del diario in cui verranno automaticamente trascritte utili informazioni che ricaverete mano a mano che proseguirete nell'avventura.
Girando per le varie stanze incontrerete mostri di vario tipo che potrete più o meno facilmente uccidere con le armi che avete a disposizione (ma non preoccupatevi: procedendo nel gioco ne troverete di tanto micidiali, quanto devastanti): siate parsimoniosi con le munizioni, perché sono un bene piuttosto raro; da segnalare poi il fatto che se rimarrete senza armi sarete praticamente spacciati: gli zombie sono particolarmente "appiccicosi" e con il coltello non riuscirete a tenerli a bada per molto...e si consideri che dopo solo due o tre morsi dei suddetti mostriciattoli, sarete carne morta (anche se per poco...visto che il vostro destino sarebbe quello di diventare "carne morta vivente"). Per proseguire nell'avventura – oltre che sparare a destra e a manca – dovrete risolvere anche una serie di enigmi, che vi permetteranno di andare avanti nella trama.
Menzione d'onore al metodo di salvataggio, che ho trovato particolarmente geniale quanto innovativo: potrete salvare la vostra posizione di gioco solo quando vi troverete davanti ad una delle macchine da scrivere sparse per i piani e le locazioni della casa, e ogni volta che deciderete di memorizzare su disco la partita vi servirà un nastro di inchiostro: inutile dire che il numero dei nastri è limitato (inizialmente ne avrete solo 3) e che per trovarne degli altri dovrete sudare non poco, cercandoli negli angoli più impensati della casa; prima di salvare, dunque, meditate gente...meditate.

Questa volta ho deciso di godermelo proprio 'sto gioco...l'impressione che mi ispirava era troppo intrigante: luci soffuse in camera, volume dello stereo al punto giusto e via! L'atmosfera che si respira fin dall'intro è incredibile...ed è solo l'inizio: vi confesso che le prime situazioni in cui vi troverete saranno davvero angoscianti...i vostri amici che scompaiono, i resti dei compagni che troverete per la casa, morti viventi dietro ogni angolo...da brivido!
Per non sottolineare due o tre sequenze che - vi giuro – mi hanno fatto davvero prendere un infarto: ad un certo punto vi troverete con una musica di sottofondo cupa, ma pacata – quando tutto ad un tratto vi piomberà addosso sfondando una finestra un lupo rabbioso e la musica si farà concitata e pompata...roba da cardiopalma...prima ho tirato un accidente al programmatore che ha realizzato il tutto, per poi arrivare ad un'unica conclusione: geniale!
Come avrete già capito, dunque, la qualità grafica è davvero notevole (a parte i fondali che sono stati realizzati a dire il vero non benissimo) ed il sonoro non è da meno.
A mio parere non era improponibile realizzare una conversione per chi non possiede schede 3D, ma comunque questa non è altro che una scelta di mercato.
Parlando con Mike del gioco, ho raccolto le sue perplessità riguardo al sistema di salvataggio: io penso invece sia una bella trovata, giusto per impedirvi di salvare ad ogni due per tre e di finire il gioco dopo due giorni grazie ad una semplice serie di tentativi nell'utilizzo degli oggetti.
La difficoltà degli enigmi che incontrerete e che dovrete risolvere è ben calibrata e non vi farà raggiungere mai livelli di frustrazione (a meno che voi e il genere delle avventure viviate su due pianeti diversi); che dire poi...io ci ho giocato per tre giorni in modo davvero intensivo e della fine neanche l'ombra...anche se ormai non penso di esserci molto lontano; ma calcolando il fatto che la trama subisce sostanziali cambiamenti a seconda che usiate Chris o Jil, anche il fattore longevità dovrebbe essere premiato. In conclusione? Tralasciando l'aspetto relativo alle notevoli risorse hardware che il titolo richiede per funzionare ed essere goduto al meglio (che ormai sta diventando una consuetudine, ma che potrebbe scoraggiare non pochi dall'investimento) rimane il fatto che ci troviamo davanti ad una gran bella conversione da Play Station, che vi farà passare diverse ore di puro intrattenimento al cardiopalma e che vi trasporterà di peso in un altro mondo...e scusate se è poco per un videogame!
Ave a voi.

Uno degli enigmi che dovrete risolvere: come potete vedere la soluzione dell'indovinello, non richiede poi molta fantasia!

Ci sono un sacco di altre cose che dovete sapere, ma preferisco dirvele nella sede più opportuna dei box e delle didascalie.
Prima di correre a comprare Resident Evil, andate subito a leggerli, perché altrimenti io per chi li scrivo?

CI VUOLE ARTE PER CONQUISTARE IL MONDO

IMPERIALISM™

Per soddisfare le tue ambizioni dovrai sfruttare al meglio le numerose risorse naturali, economiche, militari che questo mondo offre. Le tue capacità strategiche saranno messe a dura prova, e, naturalmente c'è spazio anche per l'azione.

CD-ROM

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
WINDOWS '95: PENTIUM 90 Mhz, SCHEDA AUDIO AL 100% WINDOWS COMPATIBILE, 16 Mb RAM, LETTORE CD-ROM 2X, SCHEDA VIDEO 1 Mb SVGA, MONITOR A COLORI SVGA.
MACINTOSH: POWER PC 80 MHZ+, SISTEMA 7.5.5 O SUPERIORE, 16 MB RAM CON 8 MB RAM LIBERI, LETTORE CD-ROM 2X.

Numero Verde 167-821177

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.leaderspa.it

DELPI

TEST

È il primo gioco di calcio che ho l'onore (ma anche l'onere, che credete!) di recensire, e il caso vuole coincida con la paradossale situazione della mia squadra del cuore: il Milan. Ebbene sì, nonostante di questi tempi proclamare la propria fede rossonera sia la nota che da inizio a un concerto di battute degne del miglior cabaret, il mio cuore è bicolore e l'accostamento dei due colori mi va benissmo. Nonostante questo, non sono certo una persona che se la prende; anzi, rido con gioia ai numerosi e solerti commenti del buon Stefano Gradi, di provata fede neroazzurra, che non perde occasione per mostrare al mondo la sua vena umoristica in questo campo. Vedete, sono una persona veramente buonissma e gentile; tanto che quando troverò il mio simpatico e gioviale collega appeso ad un esile ramo sul ciglio di un profondo burrone, estrarrò con la dovuta calma il mio coltellino svizzero multifunzione, e, dopo aver accuratamente lucidato la lama, comincerò a recidere il suo precario sostegno salutandolo con l'altra mano. Cosa ci volete fare, la disponibilità a dare una mano è tutto nella vita, soprattutto se paragonata a cosa di poco valore come la fede calcistica. Naturalmente sto scherzando, mai mi permetterei di fare un atto così indegno contro chiunque (sempre che il suo conto bancario sia sufficiente a pagare i costi di salvataggio), anche perché ciò mi priverebbe della possibilità di diventare una Giovane Marmotta, qualifica cui anelo da anni. Sono costretto a rubarvi ancora qualche riga per un brevissimo "excursus" storico della saga Kick Off. Si narra che nel 2.000 a.C. un giovane dalla testa particolarmente grossa e tonda venisse preso a calci dagli amici, così nacque il calcio...No, no, no, un attimo di serietà che cavolo. Ricordo i tempi dell'infanzia quando uscirono i primi due capitoli targati Dino Dini, con la palla non più fissata ai piedi, risultato: panico misto a gioia enorme dei videogiocatori; poi, l'uomo con il nome e cognome più diversi del mondo realizzò Goal, risultato: atroce guerra con Sensible Soccer; in seguito il marchio venne ripreso dalla Anco e realizzato il terzo seguito, risultato: un po' bruttarello; Kick Off 96 non ebbe sorte migliore, mentre per il novantasette uscì un prodotto, in collaborazione con la Maxis, che poteva

Una bella inquadratura molto televisiva dello stadio.

La fase di gioco è piuttosto concitata, in una partita come questa, perdere palla a centrocampo può essere fatale, speriamo vada tutto bene.

Quante volte e in quanti posti avrete giocato a calcio, da bravi italiani immagino quasi ovunque; perciò non vedo perché non possiate continuare sul vostro PC

A CURA DI GIANLUCA TOSCA (PCGAME@MAIL.VIVA.IT)

Cominciamo male, è da poco iniziato il secondo tempo e mi becco un immeritato cartellino giallo, fortuna che spesso l'arbitro redarguisce solo verbalmente.

portare senza infamia il mitico nome. Ora, finalmente, possiamo vedere come gira l'ultimo uscito. Innanzi tutto, come esplicitamente dichiara il titolo, si giocherà solo e soltanto con le nazionali, anche quelle non famosissime tipo Bermuda o Togo, ma assolutamente niente club. La scelta del tipo di competizione che preferite è il primo passo da compiere, niente di nuovo rispetto a KO96. Potreste dedicare un po' di tempo ad allenarvi nelle varie fasi di gioco, utilizzando appunto la modalità Allenamento. Se preferite entrare subito nel vivo dell'azione, la possibilità di giocarsi un amichevole è ciò che fa al vostro caso; scegliete le due squadre e lanciatevi sul prato di

Secondo voi ha segnato? In tutta sincerità sono molto lieto di annunciarvi che non me lo ricordo assolutamente, riuscirete a vivere con questo dubbio?

Inghilterra – Italia durante il campionato mondiale, Zola si libera e scocca una fiondata verso l'angolo più lontano; forse la storia si ripete.

gioco. Non mancheranno tornei di vario genere, primo fra tutti la Coppa del Mondo. Le squadre partecipanti saranno fisse e dovrete partire, scegliendo la nazionale che intendete guidare, dai gironi a quattro squadre per arrivare alla sudata finale. In caso desideriate maggiore libertà, l'opzione Coppe si addice al vostro caso; potrete costituire una griglia di squadre a vostra scelta, pronte a contendersi il trofeo in palio. Non mancherà la modalità Campionato, fino a un massimo di ventidue formazioni possono essere schierate, scegliendo se eseguire un doppio o quadruplo turno. Ultima, ma non ultima, la Anco Challenge: scegliendo una squadra del panorama mondiale a vostra disposizione dovrete sfidare e vincere, nel migliore stile coin-op per una ventata di nostalgia, una lunga serie di partite segnate da una difficoltà costantemente in crescita. Dopo la teoria è tempo di passare alla pratica, non prima di aver fatto un salto in spogliatoio. Molto particolare, devo dire, rispetto a uno vero; solitamente, in

HELP

✗ Allenamento prima di tutto, i vostri avversari computerizzati non saranno dei novellini, sarà molto importante riuscire a resistere alle cariche e perfezionare passaggi e i tiri. Visto che potreste trovare sgradevole prendere il Brasile e pigliare cinque "pappine" dal Ghana.

✗ La scelta della formazione sarà molto importante: giocatori fuori ruolo non saranno certo produttivi e una tattica particolarmente aggressiva spesso non dà i frutti sperati. Per iniziare un prudente 5-3-2, magari aggiustando, cosa possibile, le posizioni dei singoli giocatori in attacco, centrocampo e difesa.

✗ Lanciarsi in cavalcate solitarie spesso sarà frustrato da ottimi raddoppi; molto meglio avere visibile un'ampia porzione di campo e gestire numerosi e veloci passaggi per trovare l'uomo smarcato. Il tiro più insidioso si effettua ai bordi dell'area di rigore.

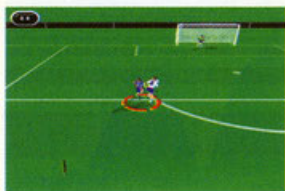
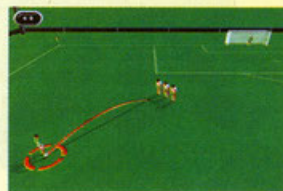
ZOOM IN

M'alleno sì... m'alleno no...

Calciare i rigori: a tu per tu col portiere, dovrete stabilire la vostra rincorsa ed essere molto attenti nel momento in cui scoccate il tiro.

Parare i rigori: la situazione è ribaltata, il portiere sarà sempre gestito automaticamente tranne che nei penalty, scegliete il lato e tuffatevi.

Pratica nei contrasti: partendo da diverse possibili posizioni entro la metà campo, dovrete fermare il centravanti, in ogni modo possibile.

Dribbling: destreggiatevi tra i birilli, notando come in caso di curva troppo larga, il vostro giocatore perderà tempo per aggiustarsi la palla.

Tiri: il vostro unico scopo è segnare, non importa che scartiate il difensore o meno, ma se vi tocca il pallone l'azione perderà la sua validità.

Punizioni: anticamente monopolio dei giocatori brasiliani, fate vedere quanto siete meglio di loro; però fate un po' di allenamento prima.

Cross: non si tratta di farlo, ma di riceverlo: allenatevi nelle acrobatiche conclusioni al volo e in colpi di testa insidiosissimi.

Calci d'angolo: i gol a gioco fermo sono molto poco graditi dagli allenatori; solo da quelli che li subiscono. Esercitatevi e ne farete parecchi.

Allenamento generico: effettuate tutti i passaggi e tiri che volete, trovandovi sul campo di gioco con tutta la squadra e solo il portiere avversario.

TEST

ogni spogliatoio che si rispetti, si può scegliere la formazione e decidere quali giocatori mandare in campo in base ad essa (la formazione) e al ruolo che ricoprono (i giocatori); qui avrete in più i comandi per regolare la velocità di gioco e, assolutamente non concessa nei tornei o campionato, modificare la proporzione di abilità tra due formazioni. Mi spiego: in caso decidiate di disputare un amichevole Brasile - San Marino ad esempio, potrete far correre più meno velocemente palla e uomini regolando la velocità; e alzare o abbassare ulteriormente il divario tra le due squadre grazie alla seconda opzione. A livello pratico, si tradurrà in minore reattività e intelligenza della squadra manipolata, arrivando in alcuni casi, a risultati veramente paradossali. Dopo varie peripezie, eccoci giunti a calcare il prato verde. Prendete le redini della squadra e date il calcio d'inizio; ben quattro tasti, o pulsanti, vi occorreranno per controllare al meglio i vostri ometti vestiti uguali; tutti rigorosamente "poligonali" e dotati di una sufficiente mobilità (anche se di poco, scampato l'effetto baccalà). Tra le molte visuali possibili, sceglierete quella che più si adatterà alle vostre esigenze e noterete una caratteristica importante: la palla è di nuovo appiccicata ai piedini dei calciatori. Tutto più facile, apparentemente; infatti trovo che compensi benissimo la puntualità con la quale gli avversari vi impediscano di lanciarvi in molte manovre palla al piede, sbilanciandovi o più semplicemente falciandovi allegramente. Dover perfezionare e produrre una mole non indifferente di passaggi anche contro le squadre di minor valore, è certamente indice di notevole realismo, fattore del quale Kick Off 98 sembra abbastanza permeato. Ultima, consueta citazione per il multiplayer: fino a quattro giocatori controllabili in una singola squadra da altrettante persone in carne ed ossa. Basta così, prima che mi venga il crampo dello scrivano, fa niente se non scrivendo a penna, ma battendo dei tastini disposti curiosamente.

Per la seconda volta nel giro di poco tempo, le prima su un campo vero, il fantasista "inglese" espugna lo stadio avversario, e giustamente festeggia.

Un'interfaccia semplice e intuitiva per calci piazzati, rimesse e rinvii; ai palloni si è sostituita una freccia molto più precisa.

ALTERNATIVA

FIFA 96 (EA Sports):
concordo con i miei colleghi che lo ritengono al posto d'onore nelle simulazioni calcistiche, se invece prediligete bella grafica prima di tutto, sarà meglio compriate la versione novantasette.

Kick Off 97 (Maxis):
Uscito non molto tempo fa, aprile per la precisione, è un buon prodotto anche se non eccelso; tuttavia, a mio parere, dotato di maggior spessore rispetto al gioco oggetto di questo articolo.

SPECS

OPINIONE

86

GRAFICA:

SONORO:

GIOCABILITÀ:

1 2 3 4 5

Perché il modello più noto di palla è a spicchi bianchi e neri? Questo non ve lo posso dire, però, se volete, esprimerò la mia opinione in proposito a Kick Off 98; d'altronde mi sembra il luogo adatto. Vi confesso che molti dubbi mi hanno assalito testando questo gioco, primo fra tutti dove stiano le innovazioni rispetto al suo giovane predecessore. Tanto per cominciare, la decisione di limitare le squadre alle "sole" nazionali, escludendo così la possibilità di giocare i campionati dei singoli paesi e limitando di fatto la longevità del prodotto; ho notato, o forse lo ha fatto solo la mia mente malata, una diversa impostazione grafica, soprattutto per quanto riguarda la caratterizzazione e realizzazione dei singoli giocatori; di una considerevole rilevanza, invece, l'utilizzo previsto di ben quattro tasti per effettuare tutte le prodezze del vostro calciatore. Un passo importante, visti e considerati i numerosi accorgimenti presenti, ma sufficiente a giustificare l'uscita di un prodotto piuttosto simile a uno entrato sul mercato pochi mesi prima? Oltretutto non capisco proprio l'idea di mettere soltanto le rappresentative nazionali, quando non si può certo dire che mancassero in Kick Off 97; a livello globale, si può parlare di un prodotto non certo brutto, dotato di buona grafica, e sonoro (il commentatore mi pare essere il noto cronista Mediaset Bruno Longhi) appropriato. Mettiamo sul piatto della bilancia anche l'abilità degli avversari, non sarà semplicissimo destreggiarsi tra le difese nemiche e costruire gioco degno di questo nome; un po' anche perché molto spesso il difensore mosso dal computer, interverrà precisamente senza commettere alcun fallo. Il risultato è, in sostanza, certamente apprezzabile e consigliato a quanti amano le simulazioni calcistiche, pur restando surclassato dai titoli che dettano tuttora legge sul mercato: FIFA 96 ed Euro 96 (pur limitato dalle sole squadre dell'europeo); e, per alcuni aspetti, dal suo stesso predecessore. Se l'uscita di Sensible Soccer 2000, Actua Soccer 2, Fifa 98 ecc. non porterà sostanziali modifiche allora comprate pure questo titolo, altrimenti aspettate ancora un pochino...

Mi vedi?... Ma quanto mi vedi?

ZOOM IN

La classica visuale da fondo campo, comoda per i passaggi, meno per le traiettorie; sarà comunque possibile allargare il o modificare la prospettiva dell'inquadratura.

Praticamente un buon motore 2D, non stupitevi perché era già disponibile nella versione 97; ciò non toglie che sia utile e molto nostalgico.

Quale migliore visuale di quella isometrica per osservare tutte le caratteristiche dei poligoni dei giocatori, grazie anche alle varianti d'inquadratura?

Non poteva mancare la vista laterale, quasi foste il C.T. della squadra, le regolazioni del campo visivo vi avvantaggeranno un po' rispetto alla realtà.

STAR TREK™

STARFLEET ACADEMY™

KIRK, CHECOV, SULU.
PRIMA DI ESSERE LEGGENDE,
FURONO SEMPLICI CADETTI NELLA
PIU' IMPORTANTE SCUOLA DI
ADDESTRAMENTO DELLA FLOTTA.
ORA TOCCA A TE...

Vola su tutte le navi della flotta stellare contro 30 tipi differenti di unità nemiche.
Più di 25 missioni da giocare in uno spazio completamente 3D.
Supporto diretto per direct 3D.
Light sourcing dinamico e texture trasparenti per straordinari effetti di dissimulazione.
Controllo totale dell'Enterprise e ricreazione esatta di ogni stazione di comando, dall'ingegneria e alla sala motori.
5 CD con sottotitoli in italiano.
Con la partecipazione di William Shatner (Kirk), Walter Koenig (Checov) e di George Takei (Sulu).
Ma sarai in grado di superare anche tu la prova della Kobayashi Maru?

REQUISITI DI SISTEMA

Minimi:
- Pentium 75 MHz
- 16 MB di RAM
- 560 Kb di memoria convenzionale (versione MS-DOS)
- 20 MB di spazio libero su HDD
- CD ROM 2X
- Mouse, tastiera e joystick

Consigliati:
- Pentium 133 MHz
- 16 MB di RAM
- Windows® 95
- 20 MB di spazio libero su HDD
- CD ROM 4x
- Mouse, tastiera e joystick

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

Interplay™

Designed for Microsoft® Windows® 95

www.halifax.it

Nei migliori Computer Shop e negozi di Videogames

HALIFAX Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

Warlords 3

A CURA DI GIORDANO 'GBC' CONTESTABILE (CATILINA@GALACTICA.IT)

Corre l'anno 1232 S.E., ovvero è passato più di un millennio dalla fondazione dell'Impero Selentino, e il continente più ricco e pacifico dell'intero orbe terraqueo, Etheria, è in grave pericolo, a causa di una terribile alleanza tra due loschi figuri che si prefiggono di trasformare tutto ciò che incontrano in una landa desolata, popolata solamente da creature oscene e profane. Questi due simpatici teppistelli, che all'anagrafe sono registrati come Lord Bane, il Nero Cavaliere della Morte, e Lord Sartek, il Nero Cavaliere della Guerra, dopo aver devastato la Tundra del Nord, patria degli Alti Elfi, hanno cominciato una rapida discesa verso le Coste Selentine, nei pressi delle quali, incidentalmente, si trova Siria, la vostra terra natale. Come comandante dei Cavalieri Siriani, è vostro dovere respingere le forze del Caos nell'inferno da cui sono uscite, cercando nel contempo di evitare la devastazione delle terre attraversate dall'esercito del male.

Per riuscire in quest'impresa disperata, vi sarà affidato il comando di molte armate e di alcuni possenti eroi, che condurranno le vostre truppe verso una vittoria schiacciante o una morte onorevole (anche se personalmente preferisco la prima ipotesi), grazie ai loro incredibili poteri. Questi campioni potranno essere seguiti da una dozzina di diverse unità, che spazieranno dalla fanteria leggera ai draghi dovendosi confrontare con più di sessanta tipi di armate, dai deboli scheletri agli spaventosi demoni di fuoco.

Lord Bane parte battuto già in partenza: ha le corna!

Il mio eroe sta per esplorare quella vecchia torre ... ne uscirà ricoperto di tesori o verrà digerito da qualche orrido mostro?

Se la vastità del vostro compito vi inquieta, e ritenete che le forze a vostra disposizione siano insufficienti, non abbiate paura, poiché, sopravvivendo a diversi combattimenti, i componenti del vostro esercito diverranno più forti, e potranno addirittura meritarsi una decorazione, che li renderà più temibili agli occhi del nemico e maggiormente valorosi in ogni battaglia.

Ma l'elemento che sicuramente farà la differenza tra voi e il vostro nemico sarà la presenza tra le vostre fila di potenti guerrieri, dal cuore impavido e dotati di straordinarie abilità. Comincerete le vostre avventure con un solo eroe, ma potrete ottenerne altri in seguito, dietro pagamento di un lauto compenso, che appare comunque come il giusto prezzo da pagare di fronte agli innegabili vantaggi che la loro presenza porterà alla vostra causa. Essi, infatti, renderanno i vostri soldati più valorosi grazie al carisma e alla leadership; esploreranno le rovine disseminate per tutto il continente, sconfiggendo terribili mostri e portando alla luce incredibili reperti, come preziosi oggetti magici, che solo loro potranno usare, cristalli di mana, indispensabili per usufruire delle arti magiche, arruolando potenti creature che si uniranno al vostro esercito, scoprendo forzieri pieni di dobloni o scovando vecchi saggi (questi ultimi utili per ottenere consigli...). Infine, potranno imbarcarsi in varie missioni, portate a termine le quali riceveranno una ricompensa che varierà a seconda della difficoltà dell'avventura intrapresa. Ogni volta che compieranno un'azione con successo, guadagneranno esperienza e, una volta accumu-

Ancora una volta siete chiamati a difendere la vostra patria da una minaccia letale, che potrebbe provocare l'inizio di un'era oscura, dominata dalle forze del male. Sarete all'altezza della situazione? Giocate a Warlords III: Reign of Heroes e lo saprete!

Ho conquistato una città ... sarà meglio raderla al suolo o occuparla con le mie truppe?

Una squadriglia di Pegasi si appresta ad assediare una ridente cittadina.

latane abbastanza, potranno incrementare alcune delle loro abilità caratteristiche, come l'attitudine al comando, o, se hanno i requisiti necessari, apprendere alcune magie che semplificheranno notevolmente la vita al vostro esercito, permettendogli di volare o di diventare invisibile, o incrementeranno le vostre possibilità di vittoria, rendendo più economica la costruzione delle città ecc. Per sconfiggere definitivamente i vostri avversari sarà estremamente importante conquistare un buon numero di città, dove potrete costruire nuove truppe da gettare nella mischia e ottenere missioni per i vostri eroi, senza contare che ogni accampamento produrrà un certo quantitativo di soldi, indispensabili per ottenere la possibilità di realizzare nuovi tipi di unità, assumere gli eroi, mantenere l'esercito, acquistare mana. Infine, potrete trovare alcuni siti di particolare interesse nei pressi di alcune città, che, beneficiando della vicinanza degli stessi, otterranno vantaggi come una maggior produzione d'oro, o un incremento nelle caratteristiche delle unità ivi create, mentre una menzione particolare la merita l'altare, ove potrete benedire le vostre truppe, rendendole più resistenti agli attacchi del nemico.
Tutta l'azione si svolgerà secondo una struttura a turni (quindi in controtendenza con lo standard attuale che vede una netta imposizione degli strategici in tempo reale), potrete controllare i vostri uomini singolarmente o raggruppandoli, fino ad un massimo di otto, scegliendo quale azione fargli compiere con un pratico sistema di icone(utili anche per gestire l'aspetto "diplomatico" del gioco). Le battaglie avverranno in maniera automatica, e tutto quello che potrete fare sarà scegliere i partecipanti, senza dimenticarvi di ascoltare i preziosi consigli del vostro luogotenente. Una buona selezione delle unità a cui affiderete le vostre sorti sarà essenziale, poiché tutte avranno diverse caratteristiche, alcune possederanno abilità speciali, come il poter colpire l'avversario da lontano o da dietro, assassinandolo, e la strategia da mettere in atto sarà molto differente a seconda che combattiate in campo aperto o attacchiate un fortino. In quest'ultimo caso, se riuscirete a sterminare i difensori e a entrare nella città, vi verrà data la possibilità di

Eroi, le speranze del domani

ZOOM IN

Generale: un vero mito! Forte, resistente e autoritario, conosce alla perfezione ogni tattica di guerra, anche se non può utilizzare magie.

Guerrriero: una macchina da distruzione inarrestabile, capace di entusiasmare le truppe con il suo coraggio. I suoi handicap sono la visuale limitata e, naturalmente, l'impossibilità di lanciare incantesimi.

Ladro: capace di penetrare nelle linee avversarie senza essere visto, è molto utile per portare attacchi a sorpresa al cuore del nemico.

Mago: può lanciare alcuni incantesimi che vi permetteranno di rinforzare le vostre truppe, e persino di farle volare!

Negromante: un individuo poco raccomandabile, che può rianimare i morti ed instillare il terrore tra le fila nemiche.

Paladino: valoroso combattente, rispettato dalle sue truppe e temuto dalle avversarie, capace di lanciare magie in prevalenza difensive.

Prete: questo piccolo ometto dal capo pelato ha la capacità di benedire le vostre milizie, invocando il favore degli dei.

Ranger: molto veloce e silenzioso, non è dotato di grande forza. Ciò è ampiamente compensato dal potere di rendere invisibili interi reggimenti.

Sciamano: è l'unico a possedere il segreto del Berserker, potente magia capace di trasformare un gruppo di novellini in una minaccia letale.

Vampiro: forte combattente, suo è il potere di rendere invisibili i suoi soldati, farli volare e infine farli risorgere, rendendoli dei "non morti" come lui.

La schermata di gestione della diplomazia. Cliccando su "actions" potrete decidere come comportarvi con gli altri eserciti.

Appena visto quel demone, i miei guerrieri si sono chiusi nel castello ... che fifoni!

I miei Knight Lord hanno raso al suolo l'ultima città nemica. Il mondo è mio!

Ogni tanto essere cattivi paga, come ho appena dimostrato a spese di quelle mammolette di elfi!

Vittoria! Nelle missioni più avanzate dovrete sudare sette camicie per raggiungere questo schermo.

occuparla (potendola così mantenere produttiva per lungo tempo) saccheggiarla (guadagnando molti soldi, ma privandola delle risorse necessarie per prosperare), o semplicemente raderla al suolo, lasciando dietro di voi le fondamenta bruciacchiate.
Osserverete la scena di gioco dall'alto, in due dimensioni, e anche se la grafica, realizzata in uno stile piuttosto "da cartone animato", offrirà una prospettiva simil3d, le animazioni si limiteranno ai movimenti dei personaggi. Ogni qualvolta recluterete un nuovo eroe, potrete deliziarvi con alcune pregevoli illustrazioni dal sapore prettamente fantasy, e, tra una missione e l'altra, assisterete allo spettacolo del vostro arcinemico Lord Bane che vi insulta e vi lancia nuove sfide. Gli aficionados di Warlords II saranno felici di sapere che sono rimaste immutate le frasi simbolo del precedente capitolo della serie, come "We shall meet again, Warlord", esclamata da un Lord Bane particolarmente divertito dalla vostra codardia in seguito all'abbandono della partita da parte vostra.
Con ciò mi sembra di avervi illustrato almeno gli elementi portanti di questa nuova realizzazione degli Strategic Studies Group, prodotta dalla Red Orb Entertainment, compagnia posseduta della arcinota Broderbund (provate a leggere Red Orb al contrario).
Ora vi lascio, invitandovi a leggere il commento, e vi raccomando di non dimenticare mai di indossare elmo e armatura quando uscite di casa facendovi sempre scortare da qualche armigero. Solo così potrete dimostrare di essere persone con la testa sulle spalle ... nel vero senso della parola.

SPECS

RAM minima	16 MB
CPU	Pentium 75Mhz
Video	SVGA 640x480, 800x600, 1024x768
Audio	Soundblaster e compatibili, tracce audio
Controlli	Mouse, tastiera
Note	Non supporta schede 3D
Software house	Red Orb

HELP

✗ Prima di ogni combattimento, consultate il vostro consigliere. Se le vostre possibilità di vittoria superano il 50%, attaccate, altrimenti cercate di ammassare più truppe.

✗ Se fate un incursione in territorio nemico con pochi uomini, bruciate ogni città che conquistate. In questo modo i vostri avversari non potranno riprenderne possesso.

✗ Non abbiate fretta di attaccare. Spesso conviene lasciare che gli altri si scannino tra di loro, ed intervenire solo quando qualcuno comincia a diventare troppo potente.

ALTERNATIVA

Warcraft 2 (Blizzard):
Un vero classico. A differenza di Warlords III, l'azione si svolge in tempo reale e non esiste per niente la diplomazia. Abbina ad un'ottima grafica un'incredibile giocabilità, e garantisce ore e ore di divertimento, soprattutto se giocato in multiplayer.

Civilization (Microprose):
Il capolavoro di Sid Meier. Ogni amante dei giochi strategici che si rispetti ha perso intere notti di sonno con questo titolo, cercando di condurre il proprio popolo attraverso i secoli, fino alla dominazione del mondo. Se non siete tra questi, cosa aspettate a procurarvelo?

OPINIONE

84

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:
1 2 3 4 5

Se vi dico che Warlords III: Reign of Heroes è sicuramente uno dei migliori giochi di strategia militare che mi sia mai capitato di vedere, probabilmente vi chiederete il motivo per cui non ha ottenuto un voto superiore al 90. La spiegazione è molto semplice: questo titolo manca quasi totalmente della parte diplomatica, e anche gli aspetti di costruzione e gestione delle città sono ridotti all'osso. Per quel che riguarda la seconda osservazione, il "difetto" si può far risalire ad una scelta dei programmatori, mentre la semplicità con cui sono gestite le relazioni con gli avversari mi ha lasciato veramente perplesso, così come la facilità con cui questi ultimi cambiano opinione sul vostro conto, rompendo alleanze all'apparenza solide in pochi turni di gioco. Questo problema, ovviamente, non si presenterà qualora decidiate di sfidare avversari umani utilizzando uno dei molti sistemi multiplayer di cui dispone il titolo della Red Orb, nel qual caso alzate pure il voto di un paio di punti. In ogni caso, l'intelligenza artificiale si attesta su livelli piuttosto alti, e gli eserciti controllati dal computer agiranno quasi sempre con criterio e cognizione di causa.
L'aspetto grafico è piuttosto semplice, ma questa non è certo la caratteristica di maggior importanza in un gioco di questo tipo, le tracce audio di sottofondo in compenso sono molto belle e meritano di essere ascoltate da qualunque appassionato di musica medioevale (ce ne sono a milioni in giro per il mondo, altro che techno... NdBDM).
La presenza degli eroi si rivela come ulteriore elemento positivo, sia per la soddisfazione che certamente proverete nel vederli crescere di livello, sia per il gran numero di compiti che potrete assegnargli.
La longevità è poi garantita, oltre che da un generatore di scenari completamente configurabile, da una trentina di missioni pregenerate e da una campagna che vi terrà impegnati per alcune decine di ore.
In definitiva, un gioco che piacerà da impazzire a chi ha apprezzato i titoli precedenti della serie, mentre i cultori delle simulazioni in tempo reale potrebbero lamentarsi per la mancanza di azione e il concept "vecchio stile".

Questo tempio è stato edificato da Gehn per scopi che ci sono sconosciuti. La stella a cinque punte è uno dei temi ricorrenti in Riven, insieme alle spade e ai coleotteri.

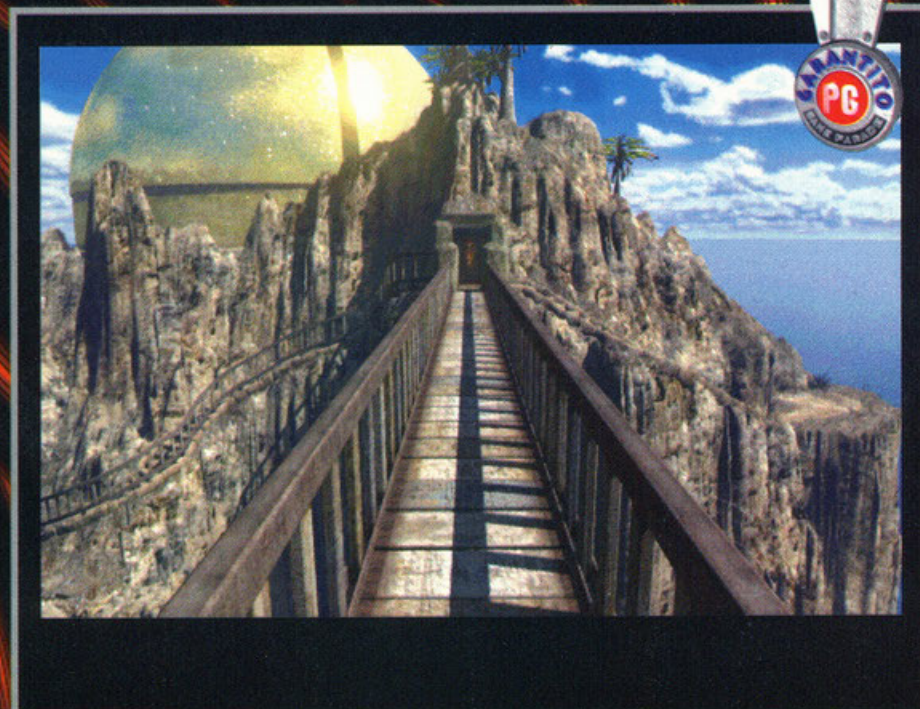
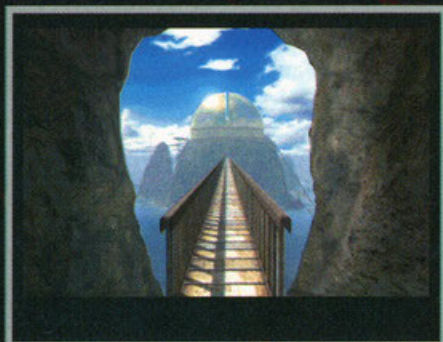
Questo strano tizio parla una lingua sconosciuta; tutto quello che vuole è il nostro libro e... se lo prenderà malgrado le nostre proteste. Purtroppo per lui non potrà godere a lungo...

Questi strani sentieri si snodano per ogni dove nel mondo di Riven; a volte sono semplici camminatoi, altre volte sono come scale metalliche o costruzioni in legno e corda.

E' giunto il momento di affrontare qualcosa di diverso, di cambiare! Mollate tutto, fate le valige: partiamo per

RIVEN

A CURA DI MAURO "MIKE" ORTOLANI (CIBRU@IOL.IT)

Abitate in una grande città! Quando uscite di casa sapete benissimo quello che vi aspetta: un digradare delle tonalità grigiastre che qua e là si illuminano dei colori artificiali di qualche insegna pubblicitaria alla quale, ormai, non fate più caso. Non che questo sia particolarmente importante al fine dello scorrere della vita; c'è di mezzo l'abitudine, la routine. In città il cielo è bianco di giorno e viola di notte, si respira a fatica, c'è un rumore di fondo costante, ma non ce ne accorgiamo più, siamo uomini di mondo, che diamine! Noi non ci stiamo a lamentare per un po' di monossido di carbonio. Anche quando abbiamo occasione di lasciare il nostro fetido e maleodorante quartiere per un luogo di vacanza abbiamo problemi. I primi giorni è tutto un: "Ah, che clima favoloso... ma... hai visto? Il cielo ha quello strano colore azzurro, come mai non è beige?... mi alzo al mattino e non ho mal di testa". Dopo una settimana boccheggiamo in evidente overdose di ossigeno, in macchina ci annoiamo perché non c'è traffico, la vita non ha senso perché non abbiamo abbastanza cose da fare e in strada non ci sono né i balordi che rigano le automobili e vi guardano storto né le prostitute navigate che si assembrano sui marciapiedi. Che noia. Siamo animali cittadini, ma un giorno potrebbe darsi che qualcuno ci folgori come accadde tempo fa a qualcuno di molto supponente sulla via di Damasco. Se vi capiterà di giocare a Riven potranno accadervi due cose: sbadigliare e uscire dal gioco per una navigata tra i siti porno oppure (dipende da come sono disposti in noi cromosomi, cellule nervose e

Quel globo dorato è un punto piuttosto importante e racchiude informazioni interessanti. Purtroppo vederlo e raggiungerlo non sono la stessa cosa e per poterci entrare dovrete faticare parecchio.

Spesso una locazione è accessibile da più punti: in questo caso siamo giunti al globo d'oro passando da un'altra isola.

altra robaccia) rimanere incantati davanti a qualcosa che non immaginavate potesse esistere (e in effetti non esiste) e desiderare fortemente di andarci a vivere stabilmente in barba alla metropolitana, al traffico dell'ora di punta e al palazzo di fronte che quando apro la finestra al mattino mi toglie la luce. In quest'ultimo caso siete stati folgorati da Riven, nel primo caso siete nati già folgorati; in entrambi i casi non c'è più speranza. Riven è il seguito di Myst, e a questo punto dovrebbero saperlo tutti visto che se ne è fatto un gran parlare un po' da tutte le parti. Myst ha avuto un successo che a sorpreso per primi i suoi creatori e tutt'oggi vende ancora benissimo. Io, quando ne vidi la confezione per la prima volta, mi spalmai in lacrime sulla vetrina del negozio e cominciai a pestare i piedi strillando "Ngheee... lo voglioooo!" senza neppure sapere di cosa si trattasse (e vi assicuro, vedere Mike, 1.90, barba e capelli scuri e lunghi fare una scena del genere è tutto dire!!! NdBDM); solo per quell'immagine, quell'isola meravigliosa nella quale già sognavo di farmi un monolocale (con motoscafo privato che mi permettesse di raggiungere Milano in venti minuti, ovviamente). Molti furono affascinati da Myst e ne decretarono il successo. Molti altri rimasero scettici e non riuscivano a spiegarsi (neanche ora) come un gioco simile potesse piacere. In Myst non c'è traccia di sangue, non ci sono esplosioni, non ci sono alieni e in fondo, a prima vista, non sembra succedere niente di interessante. Ecco, immaginate Riven come il seguito ideale: un mondo dieci volte più grande, molto più dettagliato e realizzato con una tecnologia migliore dove, ugualmente, non sembra succedere niente di interessante (sempre a prima vista).
Alla fine di Myst, riuscivate a imprigionare Achenar e Cirrus, i due figli di Atrus, creatore di quel mondo fantastico. Vi trovavate a colloquio con lo stesso Atrus che, preoccupato per la scomparsa di sua moglie Catherine, vi ringraziava, vi lasciava la

ALTERNATIVA

Myst (Broderbund):
come non citare Myst come alternativa a Riven? Un titolo che ormai ha qualche anno sulle spalle, ma non ha perso niente del suo fascino e della sua bellezza.

Lighthouse (Sierra):
un'avventura bellissima e surreale; ottima trama, grafica stupenda e enigmi intriganti.

Zork Nemesis (Activision):
caratterizzato dalla tecnologia Z-vision, che permetteva di ruotare ogni schermata di 360°, ZN è un titolo molto affascinante e decisamente ben riuscito.

Questa immagine non serve a niente ai fini del gioco: ma io volevo farvela vedere lo stesso perché mi sembra bella.

Qui siamo già piuttosto avanti e questa è uno dei luoghi più suggestivi che abbia visto finora. Sappiate che arrivare qui non sarà per niente facile e dovrete impegnarvi al massimo, ma so che ce la farete.

Osservate questa immagine e ditemi se non vi sembra una fotografia! La qualità delle schermate è tutta su questi livelli di realismo.

ZOOM IN

Pensare e risolvere

Gli enigmi di Riven sono assolutamente inseriti nel contesto del gioco, tanto che non è nemmeno corretto definirli "enigmi" o "puzzle". Semplicemente vi troverete di fronte a delle cose che dovrete fare, macchinari da far funzionare, oggetti da studiare, e vi chiederete come farlo.

libertà di continuare a esplorare e vi avvertiva del fatto che egli avrebbe potuto avere ancora bisogno di voi. L'inizio di Riven è proprio qui: Atrus vi chiede di aiutarlo a ritrovare la moglie scomparsa, egli è convinto che Catherine si trovi su quell'isola; Riven! La prima differenza che salta all'occhio rispetto a Myst, grafica a parte, è che non appena arrivati sull'isola ci troveremo di fronte un essere umano. Ed è qui che vi informo del fatto che non sarete più soli nel mondo che esplorate. Intendiamoci: non ci sono dialoghi o interazioni particolari, ma in diversi punti del gioco noterete la presenza di qualcuno (fantastico quando vediamo un bambino in lontananza e subito dopo arriva un adulto spaventato dalla nostra presenza e lo trascina via); strani animali o abitanti dell'isola (rivenensi) che scorgerete magari solo per un attimo e che vi eviteranno accuratamente. Un'altra novità interessante è costituita dai mezzi di trasporto: sostanzialmente, infatti, non c'è più una suddivisione dell'ambiente in varie "ere" accessibili tramite i libri come in Myst; Riven è costituito da un insieme di cinque isole collegate tra loro mediante bizzarri mezzi di trasporto che vi consentiranno di spostarvi da un'isola all'altra. Fate riferimento al box apposito per sapere esattamente di cosa parlo, intanto posso dirvi che quando salirete su uno qualsiasi di questi veicoli non vi muoverete più mediante la tradizionale interfaccia punta e clicca, ma farete partire una sequenza filmata che vi mostrerà lo spostamento esattamente dal vostro punto di vista. Posso assicurarvi che la sequenza del viaggio sulla teleferica ad alta velocità non sarà una cosa che vi lascerà indifferenti. Potrete decidere di spostarvi liberamente e andare dove più vi piace fin dall'inizio del gioco. I programmatori hanno deciso di lasciare molto spazio agli avventurieri, e vi garantisco che saranno moltissime le locazioni che potrete visitare prima di cominciare a pensare di risolvere qualcosa. E a proposito di soluzione degli enigmi dimenticatevi pure dei puzzle classici che vanno dalle varianti del tetris e della dama cinese a quelli ancor più classici delle immagini da ricomporre o altre amenità. In Riven non troverete degli indovinelli ma delle cose da fare; tutto quello strano mondo è pieno di cose che devono funzionare e le soluzioni ai vostri dilemmi sono contenute nel mondo stesso. Suggerimenti, tracce, riferimenti, ogni cosa è presente ma nascosta. Diciamo che il gioco fa leva sulla vostra osservazione e sul vostro intuito piuttosto che sulla logica vera e propria. Vi capiterà di esplorare stanze o laboratori; troverete un gran numero di oggetti interessanti ma... non li potrete raccogliere; infatti in Riven non avrete a disposizione il tradizionale inventario. Da principio questo risulta essere lievemente irritante: "perché mi fa vedere l'albero se poi non posso prenderlo e portarmelo dietro per usarlo sulla stramaledetta porta che non si apre?" Dopo un po' capirete che l'inventario non serve perché semplicemente non avete bisogno di portarvi dietro alcun oggetto. E' questo, consentitemi, è un punto a favore del realismo. Nelle ambientazioni la parte del leone è riservata ai sentieri: scale, rampe e passaggi che conducono ad altre locazioni e vi invogliano a seguirli per vedere dove portano, specialmente quando vedete una scala davanti al vostro naso, ma non avete idea di come raggiungerla. Anche dal punto di vista geografico i conti tornano; a volte dovrete necessariamente guardarvi in giro e osservare la posizione delle isole che magari non avete ancora esplorato per cercare di avere qualche riferimento sulla vostra posizione. Dato che gran parte del territorio si affac-

Questa foto è stata presa durante una delle sequenze di movimento che partono quando utilizziamo dei veicoli. Come vedete la qualità della grafica non subisce flessioni.

Questi strani animali sono molto inquietanti e molto... paurosi. Basta un niente per farli scappare. Sarà importante avvicinarsi di soppiatto e sentire di nascosto quello che hanno da dire.

Questo è Atrus nell'atto di consegnarci il libro che porteremo con noi a Riven. Guardatelo: non vi sentireste in colpa rifiutandogli la vostra esperienzadi avventurieri?

HELP

✗ Prendete nota di tutto! E quando dico tutto intendo proprio dire tutto; ogni simbolo, ogni traccia può essere importante da ricordare. Io ho trovato utile anche tracciare delle mappe sommarie delle zone visitate e delle locazioni importanti.

✗ Tenete gli occhi aperti quando esplorate. Anche le schermate più insignificanti possono nascondere leve, pomelli, interruttori oppure disegni o graffiti che sfuggono a un'occhiata distratta. Già che ci siete tenete aperte anche le orecchie!

✗ Questo è un aiuto che potrà sembrarvi vagamente strano, ma fidatevi di chi ormai ha fatto di Riven la sua patria adottiva: "una porta chiusa può anche essere una porta aperta". Pensateci e fate lavorare il cervello.

✗ Più che un aiuto un suggerimento: giocate a Riven di sera, prima di dormire, per evitare che la differenza tra quel mondo meraviglioso e la realtà quotidiana vi schianti irrimediabilmente senza l'intervallo di una notte di sonno.

ZOOM IN

Muoversi e spostarsi

Esistono vari sistemi per viaggiare in Riven: potete spostarvi per mezzo di una teleferica velocissima, di un carrello da miniera tipo Indiana Jones o, se volete essere originali, con un sommergibile degno di Jules Verne.

Eccoci a bordo del sottomarino; in realtà non è un vero è proprio sottomarino in quanto si muove su rotaie. Comunque l'effetto dell'acqua è bellissimo quando siete sotto. Non perdetevi!

Siamo giunti in una strana stanza che ha tutta l'aria di essere una scuola dove i piccoli rivenensi imparano a far di conto. Questo sembrerebbe essere qualcuno di importante...

cia sull'acqua è stata riposta una grande cura nei confronti di quest'ultima, la sua realizzazione è efficace e convincente; con un'animazione realistica e un sapiente gioco di luci e trasparenze. Peccato che lo stesso non sia stato fatto per le nuvole, ma sarebbe stato forse pretendere troppo e le richieste hardware non sarebbero state così modeste. Sappiate infatti che Riven si permette di girare splendidamente su un normale Pentium 100 senza alcuna traccia di rallentamento nemmeno nelle sequenze filmate. Che altro dire? Che dopo qualche ora passata girando per spiagge e scogliere ha cominciato a darmi fastidio quella stupida cornice bianca intorno alle immagini: era il monitor. Poi ha cominciato a seccarmi quello che c'era intorno al monitor: la stanza. Presto mi sono trovato deluso dall'intero condominio, dal quartiere e poi dalla città. "Così non va!" mi sono detto. Mi sono ricordato che Atrus, all'inizio del gioco, ha aperto un grosso libro davanti ai miei occhi e tra le pagine c'era l'ingresso a Riven. Chissà che tra i libri dello scaffale... Da tre giorni continuo a sbattere il grugno sulle pagine di tutti i libri che ho in casa. Ho la faccia gonfia come una zampogna, ma dell'ingresso a Riven non ho ancora trovato traccia... forse domani.

La cura riposta anche nei dettagli più insignificanti ha del maniacale; guardate questo block notes e questo vassoio, pensate che non potrete usarli e sentitevi tristi insieme a me. Bello, no?

 RAM minima: 16 Mb

 CPU: Pentium 100 Mhz

 Video: SVGA 640x480

 Audio: Sound Blaster & co.

 Controlli: Mouse

 Note: Lettore CD 4x, win95

Software house: Red Orb

OPINIONE

Quando mi sono accostata a Myst credo di aver sparpagliato neuroni fumanti dappertutto, tanta è stata la concentrazione e la "gioia intellettuale" spesa per raggiungere la soluzione. Gioia intellettuale? Ma allora è una roba pallosa per capoccioni! Errore.
Riven è un non-gioco che richiede intelligenza. Allora chi scrive pensa che un cretino non lo deve comprare, oppure che uno che aveva 6 in tutte le materie farebbe meglio a lasciar perdere? Assolutamente no. Credo infatti che i giochi di questo tipo (Myst, Zork Nemesis, Lighthouse ecc.) siano vittima di un pregiudizio piuttosto grossolano che li vede intrappolati in uno sforzo cervellotico titanico, quasi a dire: "Attenzione! Rischio di pensare troppo!"
Non è così. Dicevo che è un non-gioco che richiede intelligenza, ma intelligenza nel suo senso più antico e letterale (Permettetemi una parentesi che forse sembrerà pallosa: in latino "intelligere", donde intelligenza, vuol dire "accorgersi, notare, percepire"). Se giocherete a Riven vi dovrete "accorgere" della logica delle cose e finalmente vedrete che non si darà il caso che con un ombrello possiate aprire la cassaforte di una banca, perché questo nella vita reale non è logico; così come il vostro inventario non conterrà praticamente nulla a parte un libro, così come nella vita il vostro impermeabile non potrà contenere un frullatore, il carburatore della macchina, un prosciutto di Parma e cose simili. Tutto in Riven è reale e questo non vuol dire che esiste un posto così, ma che potrebbe esistere, che sarebbe possibile senza addentrarsi nel campo della fantascienza. Perché ho detto che Riven è un non-gioco? Perché, usando un'analogia con ricordi dell'infanzia, Riven è molto più vicino al mondo del Meccano che a quello di Ufo Robot; è un mondo leonardesco di tipo meccanico/idraulico dove ogni leva ha una logica che non è quella del programmatore pazzo, ma della fisica newtoniana. Credete a me, anche se vi sembrerà di diventare un po' scemi a furia di pensare, quando risolverete una situazione bloccata o riuscirete ad attivare un macchinario avrete compiuto un'azione di vera e propria "intelligenza creativa" e il merito nonché la soddisfazione saranno solo vostri...anche se in latino o matematica, come la sottoscritta, avevate 4.
Fidatevi, ve lo dice una squattrinata "filosofa". Buon divertimento!

Silvia Slucca

OPINIONE

Di tutti i giochi che ho recensito da quando scrivo su queste gloriose pagine, Riven è quello che mi ha creato più problemi. Dargli un voto risulta particolarmente difficoltoso, in quanto si tratta di qualcosa di estremamente soggettivo. Uno sparatutto, un platform, un arcade, possono divertire anche i non appassionati del genere, possono "piaciucchiare". Riven, no! Perché non è nessuno di questi tre generi, non è nemmeno un'avventura nel senso tradizionale; secondo me non è nemmeno un gioco! Graficamente siamo allo stato dell'arte: non c'è nulla di particolarmente sconvolgente dal punto di vista tecnico, a parte forse l'animazione dell'acqua, ma quello che si vede è semplicemente bello, affascinante. Il sonoro mi è apparso un po' meno rilevante rispetto a *Myst*, le musiche sono molto rarefatte e presenti solo in determinate locazioni, ma quello che ha importanza in Riven non è tanto la musica quanto i suoni e i rumori dell'ambiente; e questi sono stati resi con estrema efficacia dato che si rivelano spesso fondamentali per la soluzione finale. Il fatto di non avere un inventario spiazzerà molti avventurieri, abituati a riempirsi le tasche di ogni genere di mercanzia, e la natura degli "enigmi" è molto differente dai classici puzzle che siamo abituati a trovare in titoli di questo genere. La libertà di movimento poi, specialmente all'inizio del gioco, è elevatissima; tanto che ci si ritrova velocemente sperduti in un mondo nel quale possiamo vedere una enorme quantità di cose ma dove non abbiamo ben chiaro cosa dobbiamo fare. E' solo dopo parecchie ore di esplorazione e di spremuta di meningi che cominciamo ad afferrare un vago senso di quello che è il nostro compito e di come portarlo a termine. Mettiamola così: Riven è un gioco molto diverso da quelli che avete provato finora e non mi sento di dargli un voto più alto semplicemente perché non è un gioco adatto a tutti. Vi è piaciuto *Myst* e siete, fondamentalmente, dei sognatori riflessivi? Portate il voto finale ben oltre il 100, correte a comprarlo e chiudetevi in casa per i prossimi mesi. Se non rispondete a questi requisiti girate tranquillamente pagina e dedicatevi ad altro. Tutti quelli tra voi che partiranno per Riven mi scrivano; ci troviamo là, sulla scogliera di fianco al tempio.

INCUBATION

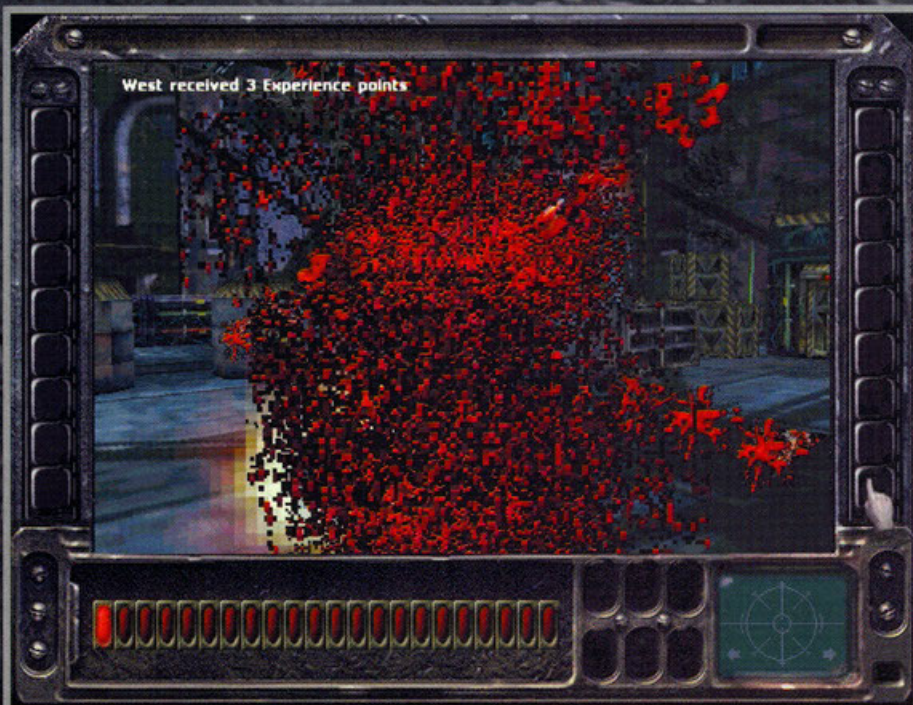
TIME IS RUNNING OUT

A CURA DI MAURO "MIKE" ORTOLANI (CIBRU@IOL.IT)

In un periodo dove la strategia sembra essere sinonimo di "tempo reale" che speranze ha un gioco che utilizza il sistema a turni? Sarà meglio che iniziate a leggere.

Un gruppo di coloni provenienti dal pianeta Chromian abita una installazione costruita sul pacifico pianeta Scayra. Tutto procede nel migliore dei modi fino a che un Power Plant esplode improvvisamente perforando la barriera energetica che circonda la colonia. L'impatto con l'ambiente esterno è devastante, ma la peggiore conseguenza dell'esplosione è il diffondersi di un virus sulla superficie del pianeta. Le creature aliene abitanti il pianeta vengono inesorabilmente colpite e il risultato di tutto questo è la trasformazione delle suddette in mostri repellenti, ostili e mortali. Un plotone di Space Marines viene inviato sul pianeta con il compito di evacuare i coloni e proteggerli da quella che è diventata una terribile minaccia, gli abitanti del pianeta: gli Scay'Ger.

Questa è la trama che sta dietro a Incubation, un gioco che ufficialmente rappresenta il quarto episodio della fortunata serie "Battle Isle", una saga di giochi strategici a turni basata sul classico sistema delle mappe esagonali. In realtà Incubation è quanto di più lontano vi possiate immaginare dai complicati wargame dotati di voluminosi manuali, di esagoni e lanci di dadi reali o virtuali. L'unico legame con i precedenti capitoli della serie sono alcuni personaggi che fanno apparizione qua e là e il sistema a turni; le similitudini finiscono qui perché il gioco è assolutamente diverso e, per

La prospettiva in prima persona non è molto utile tatticamente, ma il piacere di vedere un alieno esplodere a distanza ravvicinata è impagabile. Notate i bossoli!

Quando parliamo di splatter facciamo sul serio! Quello che vedete era un alieno solo qualche secondo prima; ora è soltanto un argomento per la censura.

SPECS

RAM MINIMA	16 MB
CPU	Pentium90 (consigliato P166)
VIDEO	SVGA 640x480
AUDIO	Sound Blaster & co. + tracce audio
CONTROLLI	Mouse
NOTE	Supporta MMX e 3Dfx in maniera nativa (e pure alla grande!)
SOFTWARE HOUSE	Blue Byte

Incubation: come vuoi sparare oggi?

ZOOM IN

Light Combat Gun
La prima arma che avrete a disposizione. Praticamente inutile contro gli alieni più resistenti.

Advanced Combat Gun
Leggermente più potente della prima con in più la baionetta per il corpo a corpo.

Standard Assault Rifle
Una versione potenziata dell'ACG, maggior volume di fuoco e migliore affidabilità.

Sniper Rifle
Molto preciso ed efficace alla lunga distanza, difetta un po' in potenza di fuoco.

Double Fire
A distanza ravvicinata è assolutamente devastante. Un colpo e l'alieno scompare.

Heavy Machine Gun
Combina velocità di fuoco e precisione, ma tende a incepparsi piuttosto spesso.

Rapid Fire Machine Gun
Stende un tappeto di fuoco sul nemico. Mortale, ma si scalda rapidamente.

Flame Thrower
Un'arma potente e versatile che spara a colpo singolo o, nella modalità alternativa, incendia intere zone.

Mine Thrower
Il nome dice che si tratta di un lancia mine; in realtà lancia proiettili che fanno malissimo.

Plasma gun
Un'arma ancora in fase di sviluppo, potente, ma da usare a vostro rischio.

High Energy Laser
Molto interessante, in modalità B quest'arma paralizza i nemici per un turno.

Multi Target Destroyer
L'arma definitiva, in modalità raffica è in grado di annientare più di un bersaglio

Il flame thrower è una delle armi più coreografiche e potenti del gioco. Infligge danni pesanti e blocca il movimento vostro e degli alieni. Da usare con cautela.

Da questa schermata è possibile accedere alle varie missioni, ai briefing e ai punti di rifornimento. Da notare che anche questa schermata è "rotante" a piacere.

certi aspetti, abbastanza innovativo; vediamo insieme perché.
Anzitutto l'ambiente di gioco è modellato in 3D e tutti i personaggi sono composti da poligoni texturizzati. L'impatto visivo fa pensare un po', così a prima vista, a una sorta di Quake a turni (il che, già di per sé, sarebbe un'idea quanto-meno brillante).
La struttura del gioco è suddivisa in livelli; questi sono accessibili dalla schermata principale che rappresenta in 3D la città nella quale si svolge l'azione. Le missioni sono ambientate in varie locazioni sia all'aperto, sul tetto di altissimi edifici, sia all'interno di installazioni o centrali di controllo. Ogni missione presenta un diverso obbiettivo da raggiungere; si va dall'attivazione di particolari interruttori al salvataggio di un professore fino all'eliminazione di tutti gli alieni presenti nel livello. Alcune missioni richiedono il raggiungimento di determinati obbiettivi entro un limite massimo di turni, e queste sono in assoluto le più impegnative del gioco; se proprio sarete in difficoltà potrete agire sulla regolazione del grado di difficoltà che prevede tre livelli crescenti. All'inizio del gioco potrete decidere se affrontare l'intera campagna per la liberazione della colonia oppure lanciarvi in una missione unica dove è possibile decidere in anticipo il numero dei Marines che comporranno la vostra squadra, il loro grado di esperienza e il loro equipaggiamento. Si tratta di missioni molto difficoltose che vi consiglio di intraprendere solo dopo aver preso confidenza con gli schemi basilari del gioco che, comunque, sono piuttosto semplici.
Il sistema di visualizzazione è veramente interessante; la visuale di default è una sorta di prospettiva isometrica che possiamo ruotare a nostro piacimento per riprendere l'azione dall'angolazione che preferiamo; oltre a ciò, mantenendo premuto il tasto destro del mouse, possiamo operare uno scrolling orizzontale in modo da visualizzare ogni angolo della mappa (per un elenco completo delle visuali disponibili fate riferimento all'apposito box).
È anche possibile, volendo, utilizzare una visuale in prima persona e osservare l'azione con gli occhi del marine selezionato, un opzione che si rivela utile per il controllo della linea di vista e per godersi un primo piano degli alieni. Inoltre, e questa è senza dubbio la caratteristica più interessante, la telecamera cambia automaticamente prospettiva durante i momenti caldi della battaglia mostrandoci una raffica di arma da fuoco a distanza ravvicinata o la morte di un alieno a pochi centimetri dai nostri occhi (fantastico osservare da dietro il bersaglio i proiettili in arrivo); in molti casi tutto questo si traduce in qualcosa di molto spettacolare che innalza il livello di coinvolgimento del giocatore. Molto spesso poi, durante il turno alieno, la ripresa ci mostra l'avvicinarsi

HELP

✗ Cercate, per quanto possibile, di mantenere la vostra squadra sempre unita. E' importante avere un volume di fuoco che possa far fronte alla stragrande maggioranza numerica degli alieni.
✗ Il vostro caporale deve sempre arrivare vivo al termine di ogni missione; ragion per cui cercate di proteggerlo al meglio e fornitelo al più presto di una buona armatura.
✗ Non sprecate munizioni inutilmente, se il nemico è lontano lasciatelo avvicinare il più possibile; avrete più probabilità di colpirlo e intanto guadagnerete tempo.
✗ Più che un aiuto un consiglio: rinominate i vostri Marines con i nomi dei vostri amici e vedrete il divertimento aumentare immensamente.

ALTERNATIVA

Space Hulk (Electronic Arts): tratto dall'omonimo board game della Games Workshop, ha decisamente fornito l'ispirazione per Incubation. La prima versione è ormai datata e quasi introvabile ma ve la consiglio ugualmente.

Xcom Apocalypse (Microprose): il sistema di combattimento a squadre è molto simile a quello di Incubation, anche se meno spettacolare. Decisamente più complesso e profondo, ma forse un po' meno diretto e coinvolgente.

Jagged Alliance (Sir-Tech): ambientazione totalmente diversa, ma medesima concezione di combattimento a turni. La grafica non può assolutamente competere con quella di Incubation sebbene stia per uscirne una nuova versione molto interessante.

La "ripresa" delle ostilità

La normale veduta isometrica "rotante" (© "un sacco di tempo fa" Goldrake). Efficace e completa.

La veduta "Bird's eye" tipica dei wargame vi consente di visualizzare tutto il campo di battaglia e la posizione di tutte le unità visibili.

La visuale dall'alto è utilissima quando manovrate in spazi molto ristretti e volete avere una chiara visione d'insieme.

della "bestia" direttamente attraverso i suoi occhi.
Una volta superato l'impatto grafico arriva il momento di dedicarsi all'azione vera e propria controllando i nostri Marines.
Il sistema di controllo è molto semplice e intuitivo e avviene interamente tramite mouse: ogni Marine ha a sua disposizione un certo numero di punti azione che possono essere spesi per muoversi, fare fuoco o manipolare oggetti. Utilizzando la modalità "Defense" è possibile risparmiare alcuni di questi punti azione per fare fuoco nel turno nemico; è l'equivalente di quello che nel wargame tradizionale viene definito "fuoco di opportunità".

All'inizio del gioco vi ritroverete a comandare soltanto un caporale e due uomini equipaggiati con il minimo indispensabile e delle armi leggere.
Con il procedere delle missioni i vostri uomini guadagneranno punti esperienza che consentiranno loro di sparare meglio, di avere un maggior numero di punti azione e, in generale, di essere più efficienti. Inoltre, cosa più importante, i vari punti esperienza si tramuteranno in punti abilità o "Skill points"; questi ultimi saranno di vitale importanza perché abiliteranno i vostri Marines ad utilizzare equipaggiamenti avanzati e armi più potenti. Le armi a vostra disposizione sono parecchie e le trovate tutte nel box relativo. Per aggiungere ulteriore varietà al già fornitissimo arsenale sarà possibile utilizzare, in determinate missioni, un potentissimo Mech alto più del doppio rispetto ai nostri Marines; sarà l'unica arma in grado di fronteggiare un altrettanto gigantesco alieno che altrimenti farebbe velocemente scempio della nostra squadra.
A proposito di alieni credo valga la pena di informarvi che sarete in buona compagnia quando vi aggirerete per i livelli del gioco; esistono diverse specie di avversari nei quali vi imbatterete, dai semplici Scay'Ger privi di armi a lungo raggio, ma mortali nel corpo a corpo ad altre tipologie armate, corazzate o addirittura parzialmente invisibili. La grande varietà di nemici vi costringerà a pensare attentamente ad ogni singola mossa pianificando una strategia che comprenda le posizioni dei vostri uomini e delle vostre armi; scoprirete ben presto come l'avere un lanciafiamme a sinistra o a destra della vostra squadra faccia la differenza tra una missione riuscita e un fallimento.
La soddisfazione che si prova nel completare una missione è pari solo a quella che si prova nel colpire un nemico; i programmatori non hanno certo lesinato in tocchi di violenza: gli alieni colpiti vanno letteralmente in pezzi e scoppiano in una nuvola di sangue che, a volte, schizza persino sui vostri monitor in un effetto che vi farà ringhiare un tenebroso "Aaaahh!" di soddisfazione; già mi sembra di vedervi gongolare davanti al vostro monitor esattamente come ho fatto io, ma... attenzione!
Questa non è una semplice carneficina dove basta sparare all'impazzata per vincere! Nossignore, le armi in vostro possesso sono

Il menù di upgrade è uno dei punti vitali. Qui equipaggiate i vostri uomini, venite informati sui loro progressi e, quando possibile, ne assumete di nuovi.

OPINIONE

A volte si rimane seduti per ore a guardare il soffitto pensando solo a come sia brutto non poter fare nient'altro... o a come sarebbe bello riuscire a riposarsi in maniera serena, senza quella caotica nube di "task aggiuntivi" che hanno il potere di rovinare un momento di idilliaco riposo.
Ebbene, a me sta succedendo più o meno questo, ma almeno posso dire che ultimamente le mie giornate si stanno riempiendo di svariate ore di sessione di gioco a Starfleet Academy, Dark Reign, Hexen II, G-Police e proprio questo Incubation. Le cose da dire sarebbero molte, ma penso (e spero per lui) che Mike vi abbia già descritto tutte le caratteristiche di un titolo che, dal nulla o quasi, riesce a imporsi su un mercato che, soprattutto in questo periodo ricco di uscite, non è dei più facili.
Incubation vanta una tecnica di programmazione sino ad ora mai applicata a un gioco a turni, abbinando un ottimo impatto grafico (con e senza 3Dfx anche se, ovviamente, con quest'ultima tutto risulta più fluido e maggiormente dettagliato. Oltretutto l'engine mi ricorda vagamente quello di Extreme Assault, ma non vorrei sbagliarmi) a una giocabilità e a un "fattore atmosfera" decisamente alto. Da comprare.

Stefano "BDM" Petrullo

All'inizio di ogni missione vi viene data la possibilità di disporre i vostri uomini. E' un momento molto importante, è vitale avere le armi giuste al posto giusto.

L'ingresso alle aree di rifornimento è sempre accompagnato da un breve filmato che mostra i vostri uomini incamminarsi verso la loro meta.

I briefing pre-missione sono sempre molto chiari e corredati di immagini. E' presente anche una sezione "Tips" con dei consigli importanti e, spesso, indispensabili.

soggette a regole ben precise: anzitutto le munizioni che avete con voi sono limitate, questo significa che vi converrà sparare solo quando vedrete gli alieni nel bianco degli occhi, in secondo luogo esse tendono a surriscaldarsi se utilizzate troppo a lungo; se ignorerete l'avvertimento "weapon runs hot" che apparirà sul vostro pannello di controllo rischierete che l'arma si inceppi togliendovi la possibilità di sparare per l'intero turno, o peggio ancora che si danneggi lasciando il vostro marine inerme per tutto il resto della missione. Cosa importante da aggiungere è che molte armi, specialmente quelle più avanzate, hanno due modalità di fuoco (per maggiori informazioni date un'occhiata al box dedicato).
Tra un livello e l'altro vi verranno mostrati degli intermezzi in FMV che vi terranno aggiornati sull'evolversi della trama e sullo sviluppo delle operazioni. La scelta dei programmatori è stata quella di utilizzare anche per questi spezzoni filmati gli stessi personaggi poligonali che appaiono all'interno del gioco, compreso il capitano Rutheford, una... prorompente signora dalla quale ricevete ordini.
È vero che in questo modo si perde la spettacolarità di un vero e proprio filmato, ma è anche vero che, come dice BDM (e tutto sommato sono d'accordo con lui), con questo sistema la continuità del gioco è migliore e non si creano salti di qualità tra un personaggio reale e la sua rappresentazione in semplici poligoni. Per quanto riguarda i requisiti di sistema i possessori di schede acceleratrici saranno felici di sapere che Incubation offre pieno supporto per 3Dfx oltre che per MMX e richiede un P166 per offrire il meglio di sé.
Tenete comunque presente che sul mio P100 di casa (ve lo ricordate, no? Quello che va avvisato prima di accenderlo), senza il supporto delle suddette schede, il gioco girava lentamente, ma dignitosamente. E' naturalmente presente la modalità multiplayer che consente a quattro giocatori di sfidarsi nella migliore delle tradizioni. Una nota di fondo che mi permetto di aggiungere è che lo schema di gioco di Incubation prende spunto in maniera chiara da un noto board-game della Games Workshop: Space Hulk. Non vuole essere assolutamente un'accusa di plagio (magari tutti i plagi fossero così), ma soltanto un'indicazione per quelli di voi che, appassionati strateghi, non conoscono questo fantastico gioco da tavolo che consiglio di provare a tutti i costi. Chiudo.

Siamo nel pieno di una missione in esterni e lo Scayger in volo sta per superare le porte in modo inaspettato. La mia tattica diventa del tutto inutile, ma la prossima volta...

Al termine di alcune missioni è possibile compiere dei raid sul campo di battaglia in cerca di equipaggiamento e munizioni. Un lavoro da sciacalli, ma utile.

Nel corso delle missioni troverete casse di munizioni da utilizzare subito o, come in questo caso, equipaggiamento che tornerà utile più tardi per gli upgrade.

Per affrontare i giganti alieni veniamo equipaggiati con enormi Mech. Questi mezzi sono lenti e pesanti, ma dotati di mitragliatori assolutamente devastanti.

91

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:
1 2 3 4 5

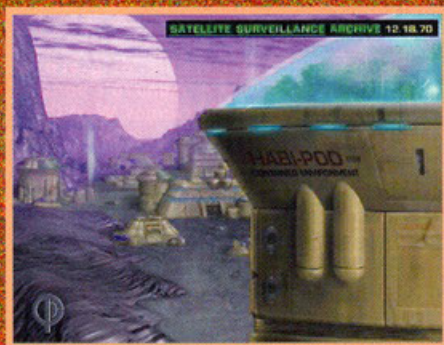
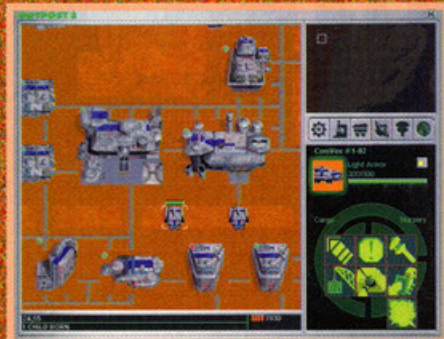
Incubation è stato una piacevole sorpresa. Spuntato quasi dal nulla e senza troppo clamore è riuscito ad incollarmi davanti al monitor come non mi accadeva da tempo. Questo gioco è strutturato molto bene, con una curva di apprendimento ottimale e un grado di coinvolgimento elevatissimo; le missioni sono tante e molto varie, ci sono un'infinità di armi, bonus e gadgets tutti utili e interessanti; il sistema di controllo poi è veramente comodo e facile da usare. Ci aggiungerei anche il fatto che nonostante nelle missioni avanzate il livello di difficoltà aumenti proporzionalmente non ho mai sentito l'ombra della frustrazione abbattersi su di me; penserete sempre di potercela fare magari cambiando tattica. Paradossalmente, il fatto che il gioco sia strutturato a turni non toglie nulla all'azione vera e propria, anzi, esalta al massimo la drammaticità e la sfida strategica. La grafica è senza dubbio di buona qualità, anche se probabilmente troverete in giro delle texture migliori di queste, gli effetti sonori sono decisamente di buon livello e il commento musicale non si avvale (meno male) di squassanti ritmi techno-rave-industrial (ma te la stai sempre a menare male... sei intollerante, ecco! NdBDM), ma di un sano accompagnamento epico e orchestrale. Trovare dei difetti mentre giocavo non è stato facile, potrei dire che, a parte il discorso delle texture (che comunque è una questione di gusti), si sente la mancanza di alcuni movimenti supplementari degli agenti, come abbassarsi e strisciare, che a volte la linea di vista è piuttosto discutibile (a volte i marines sparano attraverso gli angoli) e che un editor di missioni sarebbe stato accolto con gioia. Sono comunque fattori che non intaccano assolutamente il grande valore di questo gioco. Se vi piacciono i giochi a turni non potete assolutamente perderlo, se preferite il real time vi consiglio lo stesso di darci un'occhiata perché è davvero un gran bel gioco.

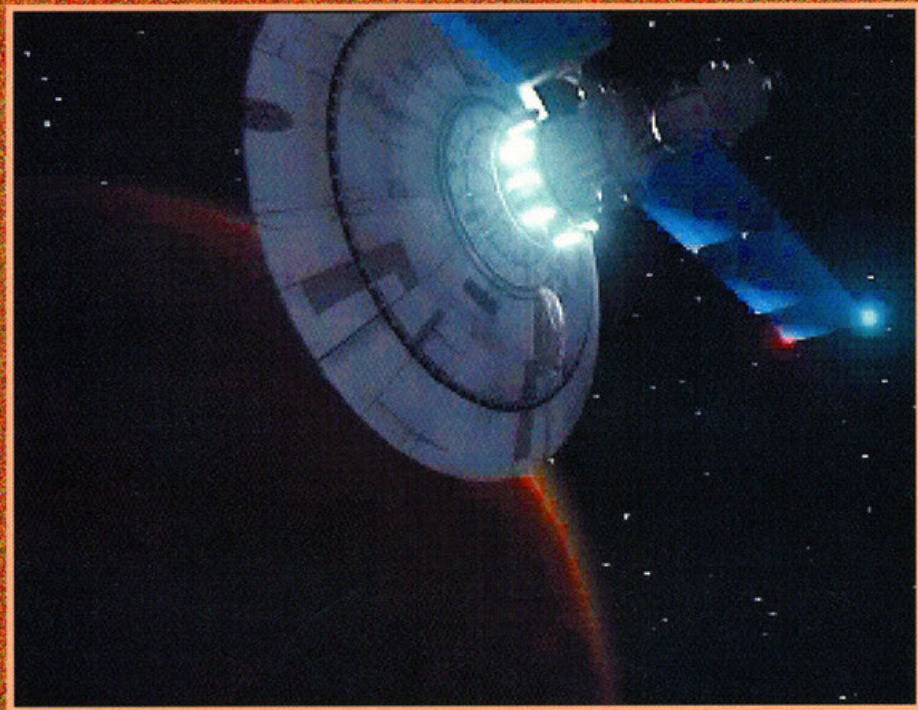
OUTPOST 2

DIVIDED DESTINY

Avete presente quei viaggi organizzati dove il volo è da brivido, il mare o la montagna non sono alla stregua di una vasca da bagno e un frezeer? Ecco...

A CURA DI ANDREA "HYPE" SIMULA (PCGAME@MAIL.VIVA.IT)

Cosa potrebbe spingere una specie sufficientemente sviluppata tecnologicamente a lasciare il proprio pianeta d'origine? Lo spirito di conquista, la scarsità di risorse naturali oppure

Ogni volta che viene completata una missione della campagna, un'animazione fa da intermezzo.

Ecco come può apparire la vostra colonia dopo un po' di tempo: da notare che le strutture possono essere disattivate.

La schermata di gioco è suddivisa in tre schermate: quella principale, la mappa e il pannello dei comandi.

Una bella immagine tratta dall'intro di un satellite per la raccolta dei raggi solari.

un'immone catastrofe... la terza ipotesi è quella che è capitata alla colonia terrestre su New Terra che, guarda il caso, ha dovuto abbandonare il vecchio pianeta natio in fretta e furia. Ora stabilitasi sul nuovo pianeta poteva solo ricominciare una nuova vita, una diversa evoluzione, senza commettere gli errori del passato naturalmente... ma, che succede?! C'è una cosa violacea che sta mangiandosi il mio computer! Lo sapevo che non dovevo lasciare le ricerche scientifiche in mano a quei due disastropodi... Ebbene si. Questa è più o meno la storia che affronterete giocando a Outpost 2, il seguito del primo gioco dedicato esclusivamente alla colonizzazione e alla sopravvivenza nel quale un'astronave (adesso non immaginatevi uno Star Destroyer – si tratta piuttosto di una specie di grossa sonda dotata di propulsione nucleare) carica di coloni terrestri, sfuggiti a un disastro naturale vuole avere una nuova chance per costruire dal nulla una civiltà (da notare che il primo capitolo non cominciava così...). Per far questo, nel gioco, i bravi coloni e quindi voi, hanno a disposizione la tecnologia, le attrezzature e la voglia (soprattutto) sufficiente a costruire strutture e installazioni di vario genere per raggiungere il loro obiettivo. C'è da dire che, una volta scelto il tipo di gioco che si vuole affrontare, fra le tre possibilità Colony Games, Campaign Game e Multiplayer Games, ci pensa il computer a scegliere a caso un qualsiasi pianeta. I tipi di pianeta non sono molti, anzi... ciò che varia è la qualità dei territori, dettagliatissimi e molto realistici. Il gioco principale è quello che vi permette di affrontare la trama vera e propria del gioco: in pratica gli scienziati della colonia hanno commesso un errore irreversibile creando un virus, il Blight, che non sono riusciti a contenere. Tale virus ha una particolarità: attacca le strutture e i circuiti elettronici facendoli esplodere in poco tempo. La campagna è basata per molte missioni, sulla capacità del giocatore di costruire una colonia e prepararsi

ALTERNATIVA

Imperium Galactica (Gti):
forse il miglior gioco strtegico del momento con ambientazione spaziale. Diverso da Outpost 2 per molti aspetti, a cominciare dalla colonizzazione e conquista di diversi pianeti, per la presenza di battaglie spaziali e ricchezza di particolari grafici, è sicuramente il gioco da acquistare se vi piace questo genere.

Quest'immagine mette in luce le funzioni del pannello di controllo che permette di guidare tutte le operazioni delle strutture e dei veicoli mediante iconografie.

Sebbene sostanzialmente identiche, le colonie antagoniste differiscono per alcuni particolari, come nel caso di Plymounth, in grado di produrre ragni biomeccanici.

all'evacuazione (raccogliendo più strtture e materie prime possibile) in pochissimo tempo, per sfuggire all'arrivo del Blight che si sta diffondendo su tutto il pianeta. Il tutto nell'attesa che lo sviluppo scientifico della vostra colonia vi permetta di trovare una soluzione, che so, un "blighticida", che funzioni. Ciò che conta qui è la velocità, per quasi tutte le 24 missioni. Nei giochi di colonizzazione e con più giocatori le cose cambiano radicalmente e si fanno, in un certo senso, più animate. Lo scopo è infatti quello dettato dagli obiettivi delle missioni, ma non si è più vincolati dal tempo, quanto, se mai, dalla presenza o meno di nemici (la popolazione di Plymounth, una parte della colonia originaria che ha deciso di non sottostare al vostro comando), catastrofi naturali e presenza di materiali estraibili. In pratica, costruendo una miniera nei punti ricchi di materie prime, si devono estrarre metalli sufficienti per costruire le strutture, da quelle di base alle più avanzate.

Si deve produrre energia (e questo è facile dato che la vostra tecnologia contempla la conoscenza della fusione nucleare), coltivare per produrre cibo (avete a disposizione delle specie di serre che però devono essere evolute dal progredire della scienza per sfamare centinaia di coloni) e infine provvedere al benessere dei coloni, avendo cura di costruire residenze, infermerie, centri medici e quant'altro possa produrre lavoratori e scienziati. Infatti, le strutture funzionano grazie a questi coloni, oltre che grazie alla corrente elettrica; ci vogliono in media uno o due lavoratori per le strutture più semplici (come la raffineria, la serra, o la fabbrica di veicoli) e uno scienziato per tutte le strutture che richiedono un minimo di testa per funzionare (come i laboratori, i centri medici, gli osservatori astronomici). C'è poi una piccola categoria di strutture che non richiede alcun lavoratore o scienziato (è il caso delle miniere, dei fari o dei Tokamak a fusione). Infine, ogni lavoratore può essere istruito per diventare scienziato mandandolo all'università (sembra una banalità, ma non lo è). Il bello dei Colony Games (in tutte le modalità di gioco è possibile tenere sia la colonia di Eden che quella di Plymounth, le uniche due esistenti) sta nel dover affrontare, sempre che

In questa sequenza è possibile notare che le catastrofi naturali (in questo caso un'eruzione vulcanica) celano una profonda verità nel loro nome...

HELP

✗ In Outpost II le principali operazioni da svolgere per avere una colonia sana e rigogliosa sono quelle che seguono lo sviluppo industriale, scientifico e civile.

✗ In primo luogo dovrete avere una miniera attiva per l'estrazione dei materiali, un numero sufficiente (4 a 1) di residenze e infermerie per permettere ai coloni di riprodursi e far tanti figli (!!!).

✗ Da non sottovalutare la presenza delle università e dei centri medici: le prime servono a creare degli scienziati, mentre i secondi salvano la vita e curano malattie.

✗ Cercate di mantenere alto il livello del morale della colonia, ma fate in modo che tale obiettivo non vi distolga dagli altri.

Guardate cosa mi vogliono regalare per Natale

Ecco un bel po' di oggettini che piacciono ai bimbi guerra fondai, ma non ai genitori: strutture che dovrebbero permettervi di conquistare risorse e benessere. Per comodità pubblichiamo le sole strutture di Eden, avvisando il caro lettore che quelle della colonia di Plymounth variano nel disegno e in qualche caso nella sostanza.

Agridome
Utilizzando tecniche avanzate di coltivazione (come la crescita accelerata, la selezione genetica delle piante, ecc.), questa struttura può sopperire alla richiesta alimentare di almeno 40 coloni.

Command Center
Si tratta del "polmone pensante" della vostra colonia: una struttura adatta a ospitare gli uffici governativi, i meeting. E' il primo elemento che viene costruito in una colonia.

DIRT
La sigla di questa struttura è l'acronimo di Disaster Instant Response Team; in pratica si tratta di una struttura in grado di avvisarvi in tempo se sta per accadere una catastrofe naturale.

Consumer Goods Factory
Si tratta di una fabbrica in grado di produrre tutti gli oggetti che servono alle persone per renderle più a proprio agio nella colonia che, di per sé, è un po' spartana.

Structure Factory
In pratica tutto ciò che costituisce la colonia, viene costruito da questo impianto. Esso sfrutta le risorse accumulate dall'estrazione e dalla raffinazione dei materiali grezzi per fabbricare altre strutture.

Vehicle Factory
I veicoli, sia militari che civili, della vostra colonia, vengono fabbricati in questa struttura. Per ottenerla però, bisogna impiegare molte risorse nello sviluppo scientifico.

Garage
Questa è la struttura principale per la riparazione di veicoli militari e civili; quando un veicolo necessita di interventi, basta portarlo qui. Ogni garage ospita fino a sei veicoli.

Geothermal Plant
In alternativa all'installazione di centrali a fusione, la vostra colonia ha la capacità di costruire un impianto geotermico, che permette di produrre fino a 500 unità di energia.

GORF
Garbage and Ore Recycling Facility è la dicitura completa di quest'impianto che consente di reciclare i materiali provenienti da strutture distrutte, ad esempio, per trasformarli in materiali grezzi.

Rail Gun Guard Post
Si tratta di una piccola installazione impiantata nel terreno e automatizzata per centrare e sparare su qualsiasi mezzo considerato nemico della vostra colonia.

Basic Laboratory
Questo è il tipo di laboratorio più semplice che potrete costruire nella vostra colonia; in pratica un punto di partenza per le vostre ricerche, ma con strutture limitate.

Standard Laboratory
Sicuramente più flessibile del modello Basic, questo tipo di laboratorio è stato disegnato per portare avanti quasi tutte le ricerche della colonia. Con questo laboratorio non è più possibile costruire il primo modello.

Advanced Laboratory
Noto anche come Hot Lab, è specialmente indicato per le ricerche più pericolose, nel campo delle armi, dell'energia e aerospaziale. Da notare che non ha strutture che lo collegano alla colonia.

Light Tower
Questa sruttura, abbastanza semplice da costruire, poiché non richiede elevate quantità di materie prime, ha un'importanza da non sottovalutare: provvede a far luce durante le ore notturne.

Magma Well
Il concetto di base di questa struttura è: se sulla Terra esistevano le piattaforme petrolifere in mezzo all'oceano, perché non estrarre le materiali preziosi direttamente da piattaforme sistemate sulla lava?

Medical Center
Se volete che nella vostra colonia le persone siano longeve o non soffrano di qualche malattia, dovrete costruire i centri medici quasi da subito. Questa struttura è coordinata con il DIRT per interventi immediati.

Common Ore Mine
Si tratta della miniera più semplice per estrarre le materie prime di tipo comune che permettono di costruire l'80% delle strutture e dei veicoli della colonia. Viene assemblata da un veicolo trasformabile.

Rare Ore Mine
Con questo tipo di miniera è possibile estrarre materiali rari o preziosi, sempre al fine di costruire strutture o veicoli particolari.
Entrambe le miniere (materiali rari e comuni) sono automatizzate.

Nursery
Tutti siamo stati piccoli e questo è il posto da dove veniamo. Ma la mia mamma non me l'ha detto che sono nato su Tau Ceti... Volete che la colonia cresca dei bei bimbi? Costruite le infermiere... ehm, infermerie.

Observatory
L'osservatorio astronomico non viene costruito per vedere le bellezze del cielo, anzi. Esso provvede a dare ai coloni un margine di tempo per prepararsi all'impatto di grossi asteroidi.

Meteor Defense
Funziona come struttura coordinata all'osservatorio e permette di sparare raggi a eventuali meteoriti che stanno per cadere sulla colonia, con l'effetto di distruggerli in pezzi più piccoli e meno dannosi.

Recreation Facility
Facile immaginare la funzione di questa struttura, che può servire fino a 40 coloni: alza il morale delle persone essendo un luogo adatto al gioco e alla ricreazione.

Residence
In pratica si tratta del luogo dove i coloni dormono e prosperano; più coloni ci sono, più sale la richiesta di alloggiamenti.
Maggiore è il numero di quest'ultimi, più è probabile che nascano nuovi bambini.

Advanced Residence
La versione 2.0 delle residenze normali che, rispetto a quest'ultime, possono ospitare fino a 50 coloni contro 25. Occorre però, per costruirle, una vasta superficie edificabile.

Robot Command Center
Questo tipo di struttura funge da supporto al centro di comando per il coordinamento dei veicoli della colonia; da qui sarà più semplice avere sotto controllo tutti i mezzi.

Common Ore Smelter
La struttura è fra le più importanti della colonia, in quanto permette la raffinazione e lo stoccaggio delle materie prime che giungono direttamente dalle miniere di minerali comuni.

Rare Ore Smelter
Stessa cosa della precedente struttura, ma con la differenza che questo stabilimento è abilitato alla sola raffinazione e stoccaggio dei minerali più rari provenienti dalle miniere adatte.

Solar Power Array
Di facile concezione, ma di difficile attuazione, questa tipo di impianto si serve di un satellite in orbita per convergere su sé stesso i raggi solari, producendo energia per 400 unità.

Spaceport
Basta la parola… lo spazio porto è un complesso che svolge diverse funzioni: è una fabbrica per costruire e lanciare satelliti, produrre componenti di astronavi che possono comunque essere trasportati da cargo.

Common Metals Storage Tank
Niente di più semplice di un luogo dove stoccare i materiali che vengono estratti dalle miniere e poi raffinati.
Quello rappresentato è dedicato ai soli metalli comuni.

Rare Metals Storage Tank
Una volta lavorati, i materiali più rari vengono trasformati in metalli e stoccati in questo tipo di silo. Ogni silo, sia per metalli rari che comuni, può ospitare fino a 5000 unità.

Tokamak
Il sogno del genere umano: un reattore a fusione nucleare per la produzione praticamente illimitata di energia pulita dall'acqua. Produce fino a 250 unità di energia.

Trade Center
Il centro commerciale è un'installazione che permette comunicazioni diplomatiche e commerciali e, in fin dei conti, il commercio con altre colonie.

University
L'università è uno dei luoghi più importanti poiché permette la formazione di scienziati che poi dovranno portare avanti le ricerche dei laboratori. Una colonia senza università non evolverà mai.

qualcosa o qualcuno non riduca la colonia a un sacchetto di coriandoli, tutte le fasi di un evoluzione tecnologica e scientifica: attraverso una cinquantina di strutture si passa dalla raffinazione dei metalli più comuni, alla costruzione di spazio porti, dalla produzione di carri per il trasporto delle materie prime ai mezzi militari più sofisticati e dotati di armi distruttive e ancora dallo studio sulla crescita delle margherite fino alla vulcanologia e ai superconduttori.
E ancora più belle sono le partite con più giocatori, dove ci si fa veramente male, a patto di sviluppare una tecnologia che possa far vincere la vostra colonia su quella degli altri.

OPINIONE

83

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:
1 2 3 4 5

Quanti hanno acquistato Outpost? E quanti acquisteranno questo secondo capitolo? Difficile rispondere… possiamo presupporre che se il primo titolo fu acquistato per l'originalità da tutti coloro che amano la colonizzazione pura, il secondo capitolo potrebbe vendere solo per il classico ritorno di fiamma. Ok, vediamo di spiegarci: Outpost II aveva le potenzialità di diventare due cose: i vari Imperium Galactica, Master of Orion II, Star General (sopravvivenza/strategia/conquista) oppure Command & Conquer o Red Alert (conquista/strategia/guerra). Invece, giustamente, la Sierra ha cercato di mantenere quel sapore di conquista spaziale che si era avvertito con il primo Outpost, un gusto che, tendenzialmente, i giocatori si sarebbero auspicati di vedere esaltato nel secondo titolo: invece no! Quel gusto è diminuito, sebbene di poco, eliminando la possibilità per il giocatore di scegliere il pianeta, entro un sistema solare qualsiasi, sul quale stabilirsi, affrontare difficoltà ed evolversi. Certo, c'era nel primo titolo, ormai il pianeta l'avranno anche scelto, direte voi… Allora parliamo della scelta, predeterminata dal gioco, dei pianeti sui quali si svolge il gioco: non è possibile conquistare più pianeti una volta che si ha la tecnologia per farlo (volo spaziale, spazioporti – praticamente la tecnologia si ferma qui), si ha sempre a che fare, alternativamente, con qualche catastrofe imminente (realistica, per carità, ma poco giocabile se avviene in media ogni 45 secondi/1 minuto a velocità media) e con l'incombente minaccia della colonia nemica, che guarda il caso, quando la vostra comincia a costruire un carrello della spesa, essa ha già sviluppato il modo di riciclarvi la colonia in due secondi!
Un elemento del gioco che invece conquista molto è il combattimento fra i mezzi: ricorda spaventosamente Dune 2. Tutto questo discorso vale per i Colony Games che, sebbene non caratterizzati da un gusto pioneristico, vantano una giocabilità abbastanza soddisfacente. Al contrario, l'opzione che permette di affrontare le campagne (e seguire la storia della colonia) sono anche poco giocabili visto che, molto spesso, la sconfitta è determinata dall'avanzamento di un virus che non lascia scampo. Il tutto, nelle campagne, si riduce a una lotta contro il tempo decisamente monotona.
Del tutto diverso il discorso se si gioca collegati in rete: il divertimento è assicurato, c'è una buona dose di strategia, ma si sente la mancanza di armi e mezzi ben più nuclearizzanti (avete presente il Sol di Command & Conquer?).
Che altro dire? Graficamente il gioco è un po' "plasticoso", avrei preferito una visuale diversa, ma stiamo puntualizzando: le strutture sono ben disegnate, i veicoli un po' meno. Azzeccate anche le identificazioni sonore dei vari elementi (veicoli, strutture, eventi naturali) che compongono il gioco.
In sostanza dedicato agli amani del genere che non hanno paura di rimanere con un po' di amaro in bocca (e non è Averna!).

BRITISH OPEN CHAMPIONSHIP GOLF

Dev'essere molto piacevole colpire una pallina butterata con mazze più costose di un computer, applauditi da gente che fa finta di capire il tiro e lo stile che avete impiegato.

A CURA DI GIANLUCA TOSCA (PCGAME@MAIL.VIVA.IT)

Quanto si sa veramente di uno sport confondibile con un capo di vestiario autunnale e così faticoso che c'è persino uno schiavetto che porta le mazze al posto vostro? Bella domanda vero, vi ha completamente spiazzati? Sono sicuro di sì.

Per questa ragione vi parlerò del prodotto che porterà sui vostri monitor due prestigiosi percorsi scozzesi: il Royal Troon e l'Old Curse at St.Andrew. Potrete, innanzi tutto, sbizzarrirvi in un mare di opzioni tra cui: il settaggio delle condizioni meteorologiche, il tipo di competizione che intendete sostenere, la scelta dei vostri avversari tra otto nomi prestigiosi del circuito golfistico mondiale, e addirittura il loro livello di competitività. Arrivati in campo, noterete subito la presenza di un giovane caddie al vostro fianco che vi darà dritte e indicazioni su tiri e traiettorie. Inizierete a studiare la buca, scegliendo la giusta mazza e la migliore inquadratura del campo. A questo punto potrete agire sulle impostazioni di tiro: modificando la posizione dei piedi, l'impatto con al pallina e la parabola più o meno pronunciata da assegnare al vostro colpo; la parte finale consterà nell'utilizzare la tipica interfaccia di tiro dei giochi di Golf: click, e parte l'indicatore della potenza, altro click e si passa all'effetto da dare alla pallina e poi l'impatto, seguito dai plateali gesti del vostro giocatore a seconda della precisione del tiro. Così, fino all'ultimo centro dell'ultima buca del percorso; se stavate facendo pratica la cosa finisce lì; se invece si trattava di una partita contro qualcuno potrete affondare nelle statistiche dei singoli giocatori; oppure in caso di torneo, apprenderete la vostra posizione in classifica alla fine della giornata, pronti per dare ancora filo da torcere a tutti... e ovviamente vincere.

Non si può certo dire un tiro semplicissimo, i due insidiosi bunker potrebbero compromettere la brillante partita che sto conducendo.

Guardate il giovane caddie alla vostra sinistra, fate un buon colpo, o lo vedrete disperarsi mettendosi le mani nei capelli pieno di disprezzo per voi.

Il grande Vijay Singh, dopo un'accurata selezione della mazza e una calibrata impostazione del tiro, si toglie da una brutta situazione con la pallina nella sabbia.

✗ Ci sono moltissime opzioni per facilitare la vostra gara, ottimizzate tutto su misura.

✗ Curate molto l'impostazione del tiro, soprattutto la posizione dei piedi e ovviamente la mazza.

✗ Imparate a interagire col vostro caddie, spesso vi darà dritte e consigli abbastanza utili.

ALTERNATIVA

Jack Nichlaus 4 (Accolade): certamente più vasto di BOCG, e provvisto di un editor, ma inferiore almeno nell'impostazione del tiro e per la mancanza del Caddie.

Links Ls (Access): apparentemente, ineguagliato leader delle simulazioni golfistiche, se ci giocate in mezzo a un prato vi sembrerà di essere in un campo da Golf.

SPECS

- RAM MINIMA: 12 MB
- CPU: Pentium 60 Mh
- VIDEO: SVGA, da 640x480 a 1024x768
- AUDIO: Sound Blaster e compatibili
- CONTROLLI: Tastiera e Mouse
- NOTE: Per W95, Richieste e incluse almeno le DirectX 3.0
- SOFTWARE HOUSE: LOOKING GLASS TECHNOLOGIES

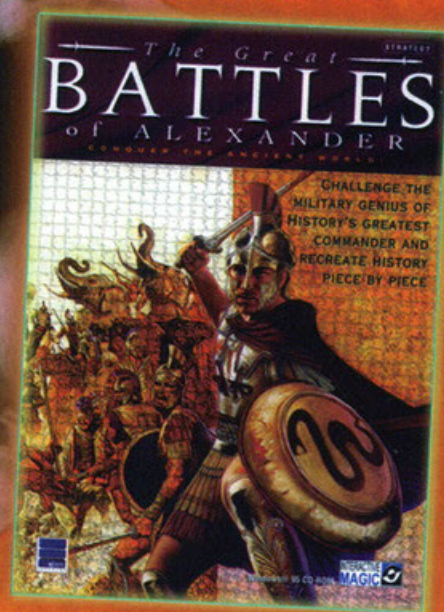
OPINIONE

Sono molto contento di aver provato a fondo questo Golf più che dignitoso; così, la prossima volta che dovrò giocare a Golf con Clinton e Michael Jordan, non sarò nuovamente costretto a fingere di morire per non perdere la partita. Ho trovato particolarmente apprezzabili la presenza del caddie interattivo e il pregevole commento durante i tornei, molto più adatto che musichette di sottofondo. Molto bene anche il realismo; la gestione del tiro è, a mio parere, quasi ineccepibile, così come la caratterizzazione degli avversari e del loro stile di gioco. La possibilità di partecipare "realmente" ai due famosi tornei scozzesi, poi, è tutt'altro che di secondo piano Meno bene la longevità, compromessa dalla presenza di soli due campi (36 buche) e dall'assoluta mancanza di un Editor. Se poi vogliamo cercare il pelo nell'uovo, potrei aggiungere che la grafica di contorno, edifici e alberelli vari, per quanto ben curata, non è dettagliatissima e decisamente statica. Insomma, buon gioco adatto a scarpacce e campioni, che giocandoci assiduamente avrebbero presto bisogno di un data disk con nuovi campi e campioni da battere.

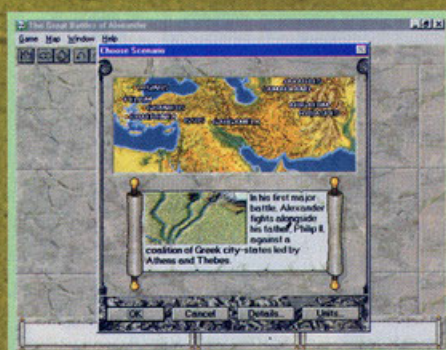
TEST

The Great BATTLES of ALEXANDER

Notate: a sinistra il riassunto dello scontro, a destra in alto la mappa del teatro delle operazioni e in basso il commentario.

A CURA DI MAURO "MIKE" ORTOLANI (CIBRU@IOL.IT)

Alessandro il Grande è stato uno dei maggiori geni militari che la storia ricordi; all'età di 32 anni aveva conquistato le super potenze del mondo antico e creato un impero a tutt'oggi senza eguali. Naturalmente al giorno d'oggi per creare un impero ci sono sistemi meno spettacolari, meno cruenti e senz'altro più efficaci; basta pensare a un simpatico tizio americano che non molto tempo fa, dovendo sviluppare un sistema operativo per computer domestici, cominciò a guardare con interesse le finestre della propria casa e si fece venire un'idea piuttosto brillante. Purtroppo (o fortunatamente) questo wargame prodotto dalla Interactive Magic non si basa sulle gesta del tizio americano di cui sopra, ma proprio su quelle di Alessandro il Grande. Dieci sono le battaglie che potremo affrontare, dagli scontri minori appartenenti all'età giovanile del grande condottiero come quello di Chaeronea all'epica battaglia di Gaugamela combattuta contro i persiani. Potremo decidere di prendere il controllo di Alessandro e delle armate macedoni oppure di schierarci con i nemici che saranno, di volta in volta, greci, persiani e via dicendo. Tutte le battaglie simulate sono comunque "battaglie d'incontro", ossia quei tipi di scontro che vedono le due forze in campo spiegate l'una di fronte all'altra a distanza relativamente ridotta. Impossibile quindi tentare manovre complesse, tenuto anche conto del periodo storico, o tentativi di aggiramento. L'abilità in questi casi sta nel riuscire a concentrare il maggior numero di forze disponibili là dove la battaglia lo richiede e sfruttare anche il minimo errore dell'avversario.

Quando si parla di wargame per computer, comunque, ci sono tre fattori principali che vanno tenuti in considerazione: interfaccia, grafica e intelligenza artificiale; andiamo con ordine e cominciamo ad esaminare.

Il gioco gira unicamente sotto Windows, e quindi avremo a disposizione i consueti menù a tendina per l'accesso a tutti i parametri del gioco. Il sistema di controllo è rappresentato da una serie di icone poste nella parte alta dello schermo e che risulteranno assai famigliari a chiunque abbia giocato almeno una volta a uno qualsiasi dei giochi "Battleground" della Talonsoft. Tutti gli altri stiano tranquilli, dato che si tratta di comandi assai intuitivi e di facile assimilazione. E' infatti virtualmente possibile iniziare a giocare senza nemmeno sfogliare il manuale grazie anche a uno speciale scenario tutorial che ci introdurrà nel gioco in modo guidato. Le singole unità e i singoli leader vengono controllati con il mouse; selezionandoli si evidenzierà una zona intorno a loro che ci indicherà il loro raggio di movimento. Se un'unità nemica si trova nel raggio d'azione la potremo attaccare, diversamente ci limiteremo a muoverci. In alcuni casi la sequenza dei turni potrà essere sovvertita in base alla forza del leader a capo delle unità che stiamo controllando; se si tratta di un personaggio dal forte carisma e dalla comprovata abilità otterremo un "momentum", ovvero la possibilità di impartire altri e ordini e continuare il turno; diversamente il gioco passerà ad un altro dei nostri leader o al nemico. Graficamente il gioco si presenta in modo atipico;

Ecco la schermata da dove è possibile selezionare la battaglia da affrontare.

Schieriamoci a fianco di Alessandro il Grande! Oppure diciamogli che di gente che vuole conquistare il mondo non se ne può più!

Punti di vista

ZOOM IN

Questa visuale è quella intermedia tra le tre offerte dal gioco ed è indicata per controllare le manovre in un determinato settore del campo di battaglia.

La tipica visuale a volo d'uccello, adatta per tenere sotto controllo la situazione generale dello scontro, i possibili sviluppi e i punti deboli del nemico.

Il piano ravvicinato è tatticamente inutile, ma si rivela un ottimo mezzo per gustare da vicino lo scempio che le nostre truppe fanno del nemico nei momenti caldi.

I miei "picchieri" stanno decisamente avendo la meglio sulla milizia greca. Peccato che alle loro spalle quei guerrieri con l'elmo non facciano presagire niente di buono. Notate comunque la cura nelle uniformi.

Le fasi iniziali della battaglia di Issus, un tipico esempio di battaglia d'incontro.

le unità sono state realizzate in maniera decisamente convincente e le uniformi sono state ricreate con perizia. L'aspetto generale delle truppe richiama alla memoria (e questo è il fatto atipico) i dipinti e le incisioni che raffigurano i soldati dell'epoca. Obiettivamente a qualcuno potrebbe non piacere questa soluzione grafica, ma personalmente l'ho trovata decisamente in tono col periodo trattato. C'è da aggiungere che le unità non sono statiche come in altri giochi del genere, ma si muovono, marciano, cavalcano e combattono in maniera molto realistica. Per quanto riguarda i campi di battaglia l'aspetto è decoroso ma niente di più, non ci sono oggetti in movimento, l'acqua non è animata e in generale si percepisce poco il senso dell'altezza del terreno; un vero peccato considerando che nelle unità è stata curata perfino l'animazione delle bandiere e il loro sventolare. L'intelligenza artificiale del nemico rappresenta un po' il fulcro dei giochi strategici, molti tentativi sono stati fatti per rendere il computer "umano" e molti proclami, a volte fuori luogo, hanno annunciato intelligenze artificiali mostruose e impegnative. Per Great Battles of Alexander la verità sta nel mezzo; ossia il computer gioca discretamente grazie anche al fatto di non essere obbligato a tenere conto di tutte le variabili che ho citato a inizio recensione; in fase difensiva si dimostra coriaceo e attento, perde qualche punto quando si tratta di attaccare, ma gli appassionati sanno che questo, più che un difetto specifico, è un limite generale degli wargame per PC. Ad ogni modo sappiate che l'opzione multiplayer vi consentirà di scontrarvi con un avversario umano e quindi di superare il problema, a patto che possediate un lettore cd che vi consenta di velocizzare gli estenuanti caricamenti del gioco e un portafogli degno delle dimensioni dell'impero di Alessandro il Grande.

In questo caso particolare potete vedere un gruppo di guerrieri macedoni. Quello al centro è Alessandro!

Alternativa

Battleground series (Talonsoft): graficamente ineccepibili e storicamente molto accurati, tutti i giochi della serie Battleground meritano di essere provati dagli appassionati della guerra.

Age of Rifles (SSI): qualcosa che ogni wargamer dovrebbe possedere. L'editor più potente e versatile che abbia mai visto. Consente di ricreare virtualmente qualunque battaglia fino al periodo napoleonico.

Help

✗ Le cosiddette "Manoeuvres sur les derrières", o manovre aggiranti, non si prestano molto date le caratteristiche del periodo. Cercate invece di forzare il centro avversario con le unità più pesanti.

✗ Utilizzate le unità a lungo raggio (arcieri e lancieri) per supportare le cariche degli appiedati; specialmente in prossimità di alture o corsi d'acqua.

✗ Posizionate i vostri Leader in punti dai quali possano controllare più unità possibili e sfruttare il loro "command radius"; le unità senza controllo diretto tendono a non muoversi.

Specs

- RAM minima: 16 MB
- CPU: Pentium 100
- Video: SVGA 640x480 (no Direct3D)
- Audio: Sound Blaster & co.
- Controlli: Mouse
- Note: Un lettore cd veloce è caldamente consigliato.
- Software house: Interactive Magic

Opinione

Se non sapete niente di Alessandro il Grande e, generalmente, la storia militare antica non vi interessa, questo gioco non vi piacerà. Non sono state fatte particolari concessioni alla grafica o al sonoro atte ad interessare anche i giocatori che magari si avvicinano per la prima volta ai wargame a turni. Le unità animate sono piacevoli da vedere e lo zoom ravvicinato sui combattimenti corpo a corpo è stato realizzato in modo più che dignitoso; ma ci vuole ben altro per attirare chi è abituato agli splendori grafici di "Red Alert" o, per restare nel campo dei giochi a turni, di "Battleground: Waterloo". I patiti del genere troveranno un gioco realizzato con una certa cura e con un'interfaccia piuttosto tradizionale e di facile utilizzo, ma che non li impegnerà più di tanto a causa dei soliti limiti dell'intelligenza artificiale. Se invece nella vostra cameretta tenete appesi i poster di Demosthenes o di Andromachus allora prendete in seria considerazione l'acquisto di Great Battle of Alexander; non mi risulta ci sia in circolazione qualcosa di analogo che simuli le battaglie del 300 Avanti Cristo.

TEST

War Gods

A CURA DI GIORDANO "GBC" CONTESTABILE (CATILINA@GALACTICA.IT)

Cosa ci fa Ciclope degli X-Men in questo posto, intento a picchiare il Megaloman dei poveri?

Ma un picchiaduro ha bisogno di una trama interessante ed originale?

Evidentemente alla Midway, che ha sviluppato Wargods nella versione arcade, pensano di no.
La storia, infatti, inizia con l'esplosione di un'astronave "trasportante" un carico di un minerale miracoloso, il quale in seguito alla sciagura si sparge sulla Terra. Dieci esseri umani, venuti in contatto con lo stesso, si trasformano in potenti guerrieri dai poteri quasi divini, decidendo in seguito di menarsi per decidere a chi spetti il possesso della sostanza aliena. Fine della storia. Ma la vostra sensazione di deja vu aumenterà quando scoprirete che questi dieci combattenti si dovranno affrontare a colpi di mosse magiche e segrete e, udite udite, potranno finire il proprio nemico eseguendo una fatality. Se a questo punto pensate che vi stia parlando di Mortal Kombat, pur avendo leggermente modificato la trama, sappiate che i pestaggi si svolgeranno in un'ambientazione tridimensionale, con personaggi e ambientazioni poligonali, e vi sarà data la possibilità di muoversi liberamente all'interno dell'area di scontro. Inoltre, l'azione sarà commentata da uno speaker, oltre ad essere costellata da effetti sonori digitalizzati e musiche d'atmosfera, che varieranno a seconda del fetentone che vi troverete a fronteggiare. Avrete ovviamente la possibilità di giocare da soli, cercando di battere i vostri 9 avversari e potervi così confrontare con 2 mostri estremamente cattivi, o di sfidare un vostro amico ad un confronto all'ultimo sangue (il suo, ovviamente). Lo spazio è tiranno, e del resto un gioco come Wargods non necessita di particolari spiegazioni, ragion per cui vi rimando al commento e al voto finale.

PRESS START 70 TAK

Dopo averci imprigionati in una piramide, quel simpatico cagnolino ci sta per dare una ripassata.

Pagan ci mostra le sue migliori qualità ... come tutti i picchiaduro.

ALTERNATIVA

Virtua Fighter 2 (Sega):
già uscito (ma non recensito perché quel beota di Karim è riuscito a perdere il CD!), VF2 è la conversione di uno degli arcade più famosi. Dispone di 10 personaggi, per un totale di oltre 7000 mosse (!).
Fightin' Force (Eidos):
un picchiaduro che si preannuncia molto divertente, dove avrete la possibilità di sfidare i vostri nemici all'interno di un'arena o pestarli per strada, alla Double Dragon.

Mandate a letto i più piccini, in modo che non possano vedere questa foto, tratta da "Il ritorno dei porno-samurai, parte IV".

OPINIONE

72

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:
1 2 3 4 5

Non si può dire che inizialmente Wargods non sia divertente, se giocato in due, se non altro per la varietà di mosse e fatality presenti, ma, dopo qualche partita, la sensazione prevalente in voi sarà una tremenda monotonia. I personaggi sono ben disegnati e caratterizzati, ma le animazioni fanno piuttosto pena, per non parlare di alcuni effetti grafici (la palla di fuoco composta da pixel di 1 centimetro quadrato ne è un esempio). Per contro, effetti sonori e musiche di sottofondo sono ben realizzati, con melodie che spaziano dalla classica al metal, mentre il commento parlato si riduce a poche frasi.
La difficoltà varia a seconda del livello da voi scelto e, se utilizzando il più facile potrete finire il gioco in una sola partita, selezionando la modalità più impegnativa sarà praticamente impossibile battere gli avversari, poiché questi si muoveranno con una velocità assurda, parando tutti i vostri colpi, e mettendovi al tappeto in men che non si dica. Ho comunque notato un fatto curioso: mi è capitato più volte di umiliare un combattente, infliggendogli un perfect, per poi venire brutalmente pestato dallo stesso nel round successivo. Questo denota come l'intelligenza artificiale sia realizzata in maniera approssimativa, e spiega perché giocare a Wargods da soli non sia molto divertente.
Le somiglianze di questo titolo con *Mortal Kombat* lo rendono appetibile per i fan della suddetta serie, purché trovino un amico da sfidare e non si formalizzino sulle imperfezioni grafiche, mentre gli altri possono utilizzare il CD come fermaporta o per il tiro al piattello.

SPECS

 RAM MINIMA: 12 MB

 CPU: Pentium 60Mhz

 VIDEO: VGA/SVGA (da 320x200 a 640x480). Supporto per Direct3D

 AUDIO: Sound Blaster o compatibile (tracce audio)

 CONTROLLI: Tastiera o joypad

 NOTE: Raccomandati Pentium 120Mhz, 16 MB Ram, Joypad a 6 pulsanti

 SOFTWARE HOUSE:

A CURA DI MAURO "MIKE" ORTOLANI (CIBRU@IOL.IT)

Qualcuno si ricorderà del film "Un giorno di ordinaria follia". In questa pellicola il protagonista (Michael Douglas), pressato dallo stress di tutti i giorni, perdeva il controllo di sé e si tramutava in un maniaco omicida; ma sarebbe più corretto definirlo una mina vagante che si aggirava per la città sparando su chiunque gli capitasse a tiro senza un motivo preciso. Ora, questo pensiero sarà certamente passato nella mente di molti di noi almeno una volta, ma per un motivo o per l'altro (fortunatamente) abbiamo lasciato perdere.
Postal ci consente di sperimentare l'emozione di uscire di casa con un'arma e di fare un massacro stando tranquillamente davanti al nostro computer. Se si tratta di qualcosa di diseducativo, di fuorviante o semplicemente di un modo per scaricare la tensione io proprio non ve lo posso dire; quello che posso dirvi è che questa, né più né meno, è la trama di Postal.
Il gioco è strutturato in vari livelli di difficoltà crescente dove il vostro scopo è quello di eliminare una certa percentuale di "popolazione ostile" per passare al livello successivo. Per fare ciò avete a disposizione un fornitissimo arsenale che comprende un mitragliatore, uno shotgun, un lanciarazzi, bombe a mano, napalm e altri giocattolini simpatici e creativi.
Il vostro alter ego virtuale (che non ha nemmeno un nome visto che viene definito come "Postal Dude") è realizzato in 3D, come tutti gli altri personaggi del gioco; e tutta questa gente si muove su fondali disegnati che raffigurano varie locazioni: una fermata d'autobus, l'esterno della vostra casa ecc.
La visuale del gioco è isometrica, tranne alcuni livelli dove l'azione viene proposta dall'alto. Per evitare di farvi crivellare di colpi dovrete giocare d'astuzia e ripararvi dietro le case e le varie costruzioni uscendo di tanto in tanto allo scoperto per prendere di mira gli ostili (polizia, vigliantes, massaie e gente comune).
Quando passerete dietro a un edificio questo diventerà trasparente permettendovi di tenere d'occhio la vostra posizione e quello che vi sta intorno. In giro per i livelli potreste trovare vari gadgets che fareste bene a raccogliere velocemente, come armi, munizioni e soprattutto armature e medikit.
Potete decidere di affrontare tutto questo in una normale partita combattendo livello dopo livello oppure impegnarvi in una delle modalità "challenge" che preve-

HELP

✗ Non tentate la solita tattica "vai e massacra", utilizzate invece ogni riparo, ogni anfratto e ogni parete per nascondervi. L'approccio "mordi e fuggi" è senz'altro il più indicato per evitare una fine prematura (praticamente quello che usi tu sempre! NdBDM).

✗ Sfruttate a vostro vantaggio i bidoni di combustibile sparsi qua e là per i livelli; una volta colpiti esplodono e coinvolgono altri bidoni nell'esplosione. Se c'è qualcuno nelle vicinanze potete scommettere che ve lo sarete tolto di torno.

✗ Fate attenzione ai tizi armati di lanciarazzi, cercate di evitare di trovarvi con le spalle al muro di fronte a loro e, alla peggio, utilizzate lo "strafe" per schivare i colpi.

Questa mattina ho aperto gli occhi e ho sentito in me una strana energia. Sapevo che la giornata che stava per arrivare non sarebbe stata come tutte le altre...

ALTERNATIVA

Syndicate Wars (Bullfrog):
eccellente seguito del Syndicate originale. Grafica in 3D, una tonnellata di armi, approccio tattico alle missioni e violenza allo stato puro.

Quake (Id):
l'alternativa più logica nonostante la visuale in prima persona. Ogni tipo di sparatutto in soggettiva può in realtà rappresentare un valido surrogato a Postal.

Mageslayer (Raven):
sì, non è ancora uscito ma arriverà presto! Visuale dall'alto e ambientazione fantasy per quello che si annuncia come un ottimo titolo.

Uscendo di casa stamattina ho trovato le due cose che al mondo mi mettono più allegria: la neve e un sacco di amici pronti a giocare con me e il mio lanciarazzi nuovo di zecca.

Devo attraversare questo ponte: qualcosa mi dice che devo proprio farlo. E non saranno certo questi quattro straccioni a imperdirmelo.

Ecco un buon sistema per dire "Basta" all'aumento dei prezzi della benzina! Pensate che meraviglia: una manciata di granate incendiarie a testa e poi via, si va a protestare dove capita.

dono "Timed levels", missioni dove avete un tempo limitato per uccidere più gente possibile; "Goal levels" dove venite cronometrati nel tentativo di raggiungere il vostro scopo e varie altre modalità come "Checkpoint levels", una specie di corsa con punti di passaggio obbligati o "Capture the flag levels", dove lo scopo è quello di raccogliere il maggior numero di bandiere in un tempo limitato.
In aggiunta a tutto questo è presente un editor che vi consente di manipolare i livelli esistenti settando a piacere vari parametri come il numero di ostili presenti o la percentuale di uccisioni da raggiungere. Il livello di difficoltà è regolabile a piacere; lo stesso non si può dire per il livello di violenza, tanto è vero che alcune caratteristiche particolarmente "forti" sono state eliminate dal gioco nella versione europea (fate riferimento al box per sapere quali). In realtà il fattore "splatter" del gioco non è poi così elevato se confrontato, per esempio, a come bruciava la gente in "Crusader: no remorse" o a giochi del calibro di "Quake" o "Duke nukem 3D", ma la sensazione è che la censura abbia voluto colpire il concetto che sta alla base del gioco

Quando il tempo rinfresca, ai primi d'autunno per esempio, cosa c'è di meglio che un bel fuoco per riscaldare il corpo e lo spirito? Se poi in mezzo al fuoco ci capita un innocente peggio per lui.

più che quei pochi pixel rossi che di tanto in tanto compaiono sullo schermo. Comunque sia non avventuriamoci in discussioni etiche che comunque lasciano il tempo che trovano, limitiamoci a Postal e... passiamo al commento finale!

SPECS

RAM MINIMA — 16 Mb

CPU — Pentium 90 (consigliato Pentium 166)

VIDEO — SVGA 640x480

AUDIO — Sound Blaster & co.

CONTROLLI — Tastiera

NOTE — Disponibile anche per Mac

SOFTWARE HOUSE — TAKE 2

Alla fermata dell'autobus ho incontrato un po' di gente che non sapeva come fare per finire la giornata. Così abbiamo tirato fuori i nostri giochi.

Questa è la modalità "Capture the flag" da giocare in solitudine. Qui non è strettamente necessario ammazzare qualcuno.

OPINIONE

82

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:
1 2 3 4 5

Se togliamo a Postal tutta la violenza, il sangue e il fatto che si ammazzano civili innocenti con la stessa facilità con la quale si mangia un gelato tutto quello che ci resta è un giochino; uno di quei prodotti concepiti senza troppo pretese con l'unico scopo di divertire. Graficamente non siamo di fronte a niente di particolarmente emozionante e il sonoro è quello che è. Postal dà il meglio di sé nella giocabilità: è immediato e semplice da utilizzare (i controlli sono praticamente gli stessi di un qualsiasi sparatutto in soggettiva), lo scopo delle missioni è semplicemente quello di ammazzare gente senza preoccuparsi troppo di puzzle o secondi fini. L'intelligenza artificiale va a fasi alterne; nel senso che a volte le persone (non mi sento di definirli "nemici" o "avversari") si ritirano se in difficoltà, si nascondono, si raggruppano e tornano per gonfiarvi di proiettili; altre volte faranno cose "discutibili" come tirarsi bombe a mano in faccia o rimanere pressoché immobili ad assorbire le vostre mitragliate. La presenza di varie modalità di gioco dovrebbe servire ad aumentare una longevità di per sé non molto esaltante (16 livelli in tutto, ma considerate che non potete salvare a metà di una missione, il che, a mio parere, è una scelta discutibile) e l'opzione per il multiplayer consente di organizzare un bel "party" per sedici giocatori. Il sistema di controllo riprende Quake, solo che tutto il resto è isometrico. Che altro dire? Potrebbe piacervi molto o non piacervi affatto; quindi se potete dateci prima un'occhiata. Se può servirvi vi dirò che BDM è molto bravo a Postal, e quando ci gioca vedo molto divertimento nel suo torbido sguardo. Chiaro il concetto?

L'inquisizione del 2000

ZOOM IN

Dopo il precedente creato da Carmageddon la censura è estremamente all'erta e attenta al mercato dei videogiochi. La sua mano pesante è passata anche su Postal e quelle che seguono sono alcune delle caratteristiche del gioco che sono state eliminate dalla versione europea. Se volete godervele procuratevi la versione americana.

1 Alcune donne colpite accidentalmente dai vostri colpi rantolano al suolo chiedendo pietà e gorgogliando frasi sconnesse tipo "Please" oppure "I can't breath".

2 Un livello mostra il passaggio di una banda musicale e di molti civili. Potete accanirvi su di loro a forza di bombe incendiarie e provocare un vero e proprio rogo di massa.

3 Un'opzione attivata da un tasto apposito vi permette di "giustiziare" coloro che avete colpito, ma non ucciso e che strisciano carponi chiedendo pietà. Il personaggio si avvicina e spara la scarica finale.

TEST

A CURA DI DIEGO "DOUGLAS" COSSETTA (DOUGLAS@AGINET.IT)

Spara: comms pra'min

Bene, bene...un Pra'min che se ne va in giro sol soletto: ma non sa che questa è una zona pericolosa? Uccidendolo otterrete uno dei due pezzi del codice per entrare in città.

Allora...io penso che esistano due tipi di recensione, legati ciascuno ad una differente categoria di titoli: quelle in cui – ai fini della comprensione del gioco – sono necessari la narrazione ed un lungo riassunto di trama e ambientazione, e quelle in cui invece gli ultimi due elementi passano in secondo piano: Perfect Assassin appartiene a quest'ultimo gruppo, in quanto da sapere per giocare c'è davvero poco. L'unica cosa che forse è davvero utile conoscere è che impersonerete un letale killer mezzo uomo e mezzo macchina, che a un bel punto della sua carriera e nel bel mezzo di una importantissima missione si trova inspiegabilmente con la memoria completamente cancellata: cosa dunque c'è di meglio da fare, se non cercare di capire chi siete, dove dovete andare e – soprattutto – cosa dovete fare? Ma passiamo subito all'analisi del gioco, la cui struttura non è complessissima, ma risulta abbastanza elaborata e di conseguenza lunga da spiegare. All'inizio della vostra avventura (perché in fondo di questo si tratta, se non l'aveste ancora capito) vi troverete su un apparentemente arido pianeta la cui superficie è coperta unicamente da rocce e cadaveri alieni (wow...proprio un bel posto!). Muniti della vostra fida pistola laser, e totalmente all'oscuro del vostro scopo nell'universo, vi incamminate per le desolate pianure deserte, fino a quando – con somma gioia – arrivate ai piedi delle imponenti mura di una città ed incontrate la prima forma di vita intelligente dall'inizio della vostra visita al luogo: solo parlando con questo rappresentante della razza di alieni Doolan comincerete a farvi un'idea di dove siete e delle mille peripezie che vi attendono per portare a termine con successo il vostro compito e per far ritorno a casetta vostra sani e salvi.
Ma dato che non ho intenzione di rovinarvi la sorpresa per ciò che concerne gli elementi di cui verrete a conoscenza (anche perché ci capireste poco, visto che non vi ho ancora detto come funziona il titolo in questione), mi accingo a esporvi esaurientemente lo schema di gioco.
Non appena lanciato il programma e vista l'introduzione, vi troverete a dover comandare il protagonista (che è visto in terza persona), guidandolo con il mouse attraverso le diverse locazioni: premendo il pulsante destro del mouse avrete la possibilità di selezionare l'alternativa tra le due modalità di puntamento con l'arma o di movimento, mentre il sinistro assumerà funzioni diverse a seconda della modalità che avrete scelto (esso servirà dunque a sparare o per muoversi e indicare gli oggetti da raccogliere ed usare). Come potete ben vedere dalle foto, lo schermo è fondamentalmente diviso in due parti: nella metà superiore vi viene mostrata l'area di gioco (e cioè gli ambienti in cui si muove il nostro/vostro personaggio, piuttosto che le immagini dei due interlocutori durante i dialoghi), men-

Un killer spietato
che ha perso la memoria e che non sa più né chi è, né cosa deve fare? Saranno proprio contenti i suoi mandanti!

Parole, parole, parole...

ZOOM IN

Diamo un'occhiata all'interfaccia della sezione dedicata ai dialoghi:

1 Premendo questi tre interruttori comporrete la prima metà della domanda che volete formulare: alle tre opzioni corrispondono le frasi: "Chi è..." "Cos'è..." "Dov'è...".

2 Riepilogo che vi permette di tenere sott'occhio in modo costante il significato delle icone a lato; nell'ordine: argomenti, oggetti, personaggi, luoghi e argomenti speciali conosciuti.

3 Elenco degli elementi su cui possedete o desiderate delle informazioni: selezionando queste icone comporrete la seconda parte della domanda da formulare. Il loro significato è riassunto a lato.

4 Tasti che vi permettono di dare o ricevere oggetti dal vostro interlocutore: il principio del loro funzionamento è identico a quello usato per le domande.

5 Indicatore del vostro atteggiamento nei confronti della persona con cui state parlando.

E questo è invece il Doolan che vi aiuterà a oltrepassare le mura della cittadella.

TEST

OPINIONE

Premetto una cosa: ho trovato questo Perfect Assassin alquanto imponente; dopo più di due ore di gioco, non mi ero ancora imbattuto in un punto morto o in una situazione poco chiara…e non ero ancora riuscito ad arrivare a niente, visto che continuavo solo ad accumulare una marea di informazioni e che proseguivo nel trovare sempre più spunti che si diramavano, portandomi alla scoperta di nuovi quanto misteriosi elementi! Ma allora perché questo gioco "alquanto imponente" si è guadagnato 'solo' un 84%? Beh, fondamentalmente il motivo è questo: è vero che il gioco si presenta davvero enorme e sembra che le sottotrame sviluppate non abbiano mai fine, ma sotto tutta questa vastità si cela una eccessiva linearità di fondo; mi spiego meglio: due diverse partite risulteranno assolutamente identiche per ciò che riguarda quello che dovrete fare, gli oggetti che troverete e la loro posizione, le risposte che vi daranno i vostri interlocutori…e questo quando per esempio dovrete ripetere alcune sezioni perché siete morti e non avevate salvato, diventerà tanto evidente quanto frustrante! In pratica è vero che le possibilità di diramazione della trama che vi vengono offerte sono davvero tante, ma è anche vero che in quattro o cinque giorni di gioco intensivo finirete Perfect Assassin in men che non si dica (anche perché le relazioni tra i vari elementi della storia sono anche fin troppo evidenti e ben poco è lasciato alla vostra fantasia!). Per quel che riguarda grafica e sonoro nulla da eccepire…fanno il loro mestiere (il gioco è interamente tradotto in italiano), ma alla fine non riescono a compensare il difetto di un titolo che per essere finito necessita solo di una gran pazienza per trovare tutti gli elementi che alla fine vi porteranno da soli alla soluzione dell'avventura. In conclusione: compratelo se siete degli avventurieri incalliti e se non avete più nulla a cui dedicarvi nell'attesa di Monkey Island 3…altrimenti dedicatevi a qualche titolo più impegnativo e di maggior spessore. Ave a voi.

Durante i dialoghi potrete scegliere l'atteggiamento da tenere nei confronti del vostro interlocutore: si può scegliere tra mite,normale,aggressivo.

tre in quella inferiore trovate una serie di tasti che vi permettono di selezionare le diverse armi a vostra disposizione, consultare l'inventario o accedere al classico menu delle operazioni di caricamento/salvataggio delle partite. Tramite la vostra arma – che potrete potenziare con giocattolini più potenti - avrete la possibilità di uccidere tutti gli esseri viventi che troverete sulla vostra strada (ma cercate di non esagerare con gli eccidi…alcuni di essi risultano "utili" ai fini del completamento del gioco) e di distruggere diversi elementi dei fondali. Se le vostre manie assassine non avranno il sopravvento (ma allora che razza di Perfect Assassin siete? VERGOGNA!), potrete intavolare un discorso coi diversi personaggi che incontrerete: a questo punto la visuale dell'ambiente verrà sostituita dalle immagini dei partecipanti al discorso, mentre nella parte inferiore dello schermo compariranno una serie di icone: esse rappresenteranno tutti gli oggetti del vostro inventario, le informazioni che già conoscete ed i temi e personaggi su cui ancora non sapete nulla; combinando tutti questi elementi con una delle tre domande "cos'è - dov'è - chi è" potrete venire a conoscenza di tutte le informazioni necessarie per proseguire la vostra avventura. Unendo questo al fatto che potrete anche scambiare oggetti con i vostri interlocutori, si conclude che siamo in presenza di una tipica (seppur innovativa nella forma) interfaccia, che già mille volte abbiamo incontrato in un sacco di avventure. Durante il vostro peregrinare per le davvero numerose locazioni del gioco, avrete anche la possibilità di utilizzare direttamente molti degli oggetti che avrete trovato – anche se spesso per sapere cosa avete in mano e a cosa serva, dovrete per forza di cose rivolgervi a qualcuno. Fondamentalmente tutto ciò che dovete sapere su Perfect Assassin l'ho detto: rileggendo la recensione mi sono accorto che alla fine sembro aver detto poco, ma la sostanza è questa! E' logico poi che giocando vi troverete davanti ad una varietà perlomeno notevole di situazioni, ma alla fine tutto è riconducibile a quanto ho scritto. Visto dunque che ora sapete bene di cosa tratta, l'unica cosa che vi resta da fare è correre a vedere cosa ne penso in definitiva e andare a gustarvi alcune delle chicche che il nuovo nato in casa Grolier ha in serbo per voi.

ALTERNATIVA

Broken Sword (Virgin):
l'avventura grafica per eccellenza, da avere prima di qualsiasi altro acquisto.

Bioforge (Origin):
una versione deluxe di Perfect Assassin, più azione e meno dialoghi…

HELP

✗ Parlate con tutti e uccidete chi non vi da retta: ogni tanto rischiate di farvi ammazzare (ma basta salvare spesso), mentre altre volte scoprirete che le vittime avevano addosso qualcosa di utile.

✗ Perquisite sempre i cadaveri: nascondono spesso oggetti che vi potranno servire.

✗ Distruggete tutti gli oggetti con cui potete interagire (sassi, vasi, ecc…): avete solo da guadagnarci.

✗ Salvate abbastanza spesso: quando vi ammazzeranno dovrete ripetere per filo e per segno tutte le azioni che avrete eseguito dall'ultimo salvataggio, fino al punto della vostra prematura scomparsa.

SPECS

8MB sotto Win95 e 16MB sotto DOS

486 DX2 66Mhz

SVGA compatibile VESA 1.2

Sound Blaster & Compatibili

Mouse

Non supporta schede 3D

TEST

A CURA DI ALESSANDRO "ZOLTHARRO" DEBOLEZZA (ZOLTHARRO@ZEROCITY.IT)

A volte la visuale del gioco passerà in prima persona: in questo caso stiamo ricevendo istruzioni da questo faccione di pietra (o di palta, a seconda delle opinioni).

L'engine che fa muovere il tutto è quello utilizzato in Hexen e poi migliorato in Hexen II: già questo dovrebbe dirla lunga sul titolo in questione.

Immaginate il futuro: tutto quello che conoscete non esiste più. Bello eh?! In realtà dovete sapere che col passare dei secoli la Terra è cambiata profondamente. L'evoluzione degli essere umani ha conferito loro una caterva di poteri paranormali incredibili, tanto da renderli estremamente potenti.
Ma ovviamente, qualcuno è più forte di tutti gli altri e questo qualcuno si è pure messo in testa di conquistare il mondo intero. La solita storia insomma. E quindi mi sembra anche superfluo dire che tra tutto il marasma scaturito vennero fuori pure quattro guerrieri ipervitaminizzati, i quali, eletti in blocco dal popolo, divennero i paladini ufficiali scelti per sconfiggere il demone di prima.
Così comincia l'avventura di questi quattro tizi: un uomo delle caverne, una sacerdotessa guerriera, un nano e uno stregone. L'unico problema è che nemmeno loro sanno cosa li aspetta sul cammino verso la vittoria. O la sconfitta nel caso non riescano nel loro intento.
Okkey, questo è più che sufficiente per accennarvi la storia. Nel dettaglio invece posso cominciare a dire che Mageslayer è un gioco fantasy, una specie di spara-spara con la visuale dall'alto, dove l'unico scopo del gioco è massacrare tutti i nemici senza lasciarne in piedi nessuno, per giungere alla fine del livello e cominciare quindi quello successivo, dove, per ciclicità degli eventi, dovrete nuovamente massacrare tutti i nemici per le stesse ragioni di prima.
L'intero gioco è stato sviluppato con l'engine di Hexen (che poi è quello di Hexen II semplificato, alleggerito e migliorato), e più o meno l'intero gioco è esattamente strutturato

La situazione si fa' tesa... E io che volevo solo farmi una passeggiata...

HELP

- ✗ Non preoccupatevi di chi scegliete: all'inizio i personaggi e i mostri si comportano tutti allo stesso modo.
- ✗ Un'ottima strategia consiste nel guardarsi attorno allargando la visuale, per vedere cosa c'è dietro l'angolo.
- ✗ Occhio a non usare mai troppo i colpi a lungo raggio: succhiano magia che è meglio usare nelle situazioni difficili.
- ✗ Ricordatevi che se vi bloccate, probabilmente non avete attivato qualche interruttore. Inoltre spesso dovrete "saltare".

La visuale dall'alto è un po' difficile da padroneggiare, almeno inizialmente, ma vi assicuro che una volta presa la mano comincerete a spargere frattaglie nemiche a destra e a manca.

Evitate, se potete, gli scontri faccia a faccia. Perché sono troppo, troppo ma veramente troppo pericolosi se siete in minoranza (praticamente è quello che accade sempre!).

Giramento di zebedei in atto. Come vedete le magie sono molto coreografiche.

sulla stessa filosofia, semplicemente immaginate Hexen con la visuale dall'alto e avrete esattamente l'idea di ciò che voglio spiegarvi. Anche in questo caso avrete a disposizione magie, pozioni, incantesimi e affinità di questo genere, solamente dovrete stare attenti a dosare molto le energie per potere usare tutto quanto.
Mi spiego. All'inizio del livello partirete con un determinato quantitativo di mana (punti-magia): con questo potrete o sparare a ripetizione i colpi a distanza del vostro personaggio, oppure richiamare l'incantesimo di primo livello, ovvero una concentrazione unica di tutta la magia in vostro possesso fatta esplodere in una volta sola, in grado di devastare tutto ciò che compare sullo schermo.
Andando avanti però potrete acquisire dei punti-potere, a seconda di quanti infami lascerete distesi sul terreno, oppure a seconda di quante gemme troverete per strada: maggiore mana avrete a disposizione, più alto sarà il coefficiente del danno.
E, ovviamente, sarete in grado di acquisire nuovi poteri, coi quali lanciare incantesimi più potenti.
Ce ne sono tre per ogni personaggio, uno di base più due da conquistare, ma ovviamente di ogni incantesimo c'è una variabile legata agli altri poteri, quindi alla fine si ottengono 3x3=9 incantesimi. Dovrete muovervi attraverso cinque mondi, tutti quanti fantasy ma alquanto differenti tra loro, dove troverete una vasta gamma di nemici, all'inizio sempre uguali, per diversificarsi mano a mano che i livelli diventano più difficili.
Ogni mondo ha un determinato numero di sottolivelli, alla fine dei quali troverete una runa, come succedeva in Quake. Una volta collezionate tutte e cinque, avrete accesso all'ultima locazione, dove avrete la possibilità di combatterete contro il mostro finale, e cioè il cattivone di turno.
Ovviamente ci saranno anche livelli segreti, bonus, armi aggiuntive, passaggi nascosti, leve da azionare, marchingegni da mettere in moto, ponti levatoi da abbassare, pedane da saltare e tutta una serie di cose del genere. Bene, il voto lo avete già guardato, che ne direste di leggere anche l'opinione?!

I miei amici spiritelli stanno andando in giro a cercare qualcuno con cui giocare...

Fate attenzione: spesso è utile sfruttare gli angoli per coprirsi da improvvise imboscate.

ALTERNATIVA

Take No Prisoner (Red Orb): praticamente è la stessa identica cosa. Cambia l'ambientazione

SPECS

- RAM MINIMA: 16 Mb (8 senza D3D)
- CPU: Pentium 120
- VIDEO: SVGA 256 colori, da 320x200 a 800x600 (4 Mb), supporto Direct3D
- AUDIO: DirectX Compatibile, tracce audio + midi
- CONTROLLI: Joystick e tastiera
- NOTE: Consigliamo un hard disk capiente
- SOFTWARE HOUSE: GT Interactive Software

ZOOM IN: Eravamo 4 amici al bar...

Warlock
Sostanzialmente è un "comune mortale", con un po' più di muscoli del normale. Il suo attacco principale è un cazzottone bello pesante, mentre quello a lungo raggio sono due dei fasci di luce. Come magia spara luce ovunque.

Arch-Demon
Sembrerà strano, ma la vita nelle caverne (per centinaia di anni) vi concia in questo modo. E' un tizio molto pesante, che prende a pugni tutti quanti. Spara palle infuocate ed evoca le fiamme tutte intorno a se, per abbrustolire ogni cosa.

Inquisitor
E' una donna molto "focosa". Infatti spara minelle incandescenti anche a ripetizione, mentre da vicino prende a randellate tutto quello che ha a tiro. La sua magia di base consiste in fasci di spiriti evocati a raggiera.

EarthLord
Questo bassotto ha un grande martello e lo usa per accarezzare le teste di tutti quanti i nemici che si avvicinano troppo alle sue mani. Inoltre spara dei martelloni azzurri davanti a se e per magia tira una martellata a terra che devasta tutto.

OPINIONE

Certo non si può dire che *Mageslayer* sia brutto, anche perché altrimenti avrebbe beccato un voto più basso. No, Mageslayer è divertente e soprattutto è capace di conquistare. Premetto fin da ora che vi devono piacere questo genere di giochi, altrimenti non lo goderete appieno, ma indipendentemente da questo la sostanza che sta sotto è decisamente ben fatta. Innanzi tutto l'engine: ottimo, quello dei due fratelli grandi di questo gioco, ovvero Hexen I & II. Non fa mai una piega, è veloce anche alle risoluzioni più alte e poi con 3Dfx viaggia proprio bene. Il sonoro è "violento" quel tanto che basta da non passare inosservato, inoltre sul CD ci sono ben 19 tracce audio, quindi la noia non verrà certo a farvi visita per la ripetitività delle stesse, visto che non sono per nulla poche. La grafica è ben fatta, il dettaglio abbastanza curato, anche se ci si poteva aspettare qualche cosa in più. Il livello di difficoltà permette grande flessibilità, nel senso che a livello facile si gioca parecchio senza mai fermarsi, mentre a livello difficile o si salva ogni tre secondi o si rischia di dovere ricominciare il livello ogni 2x3. La calibrazione della diversità dei nemici è più che sufficiente: le differenze ci sono e si notano, ma solo quando si va avanti nei livelli, all'inizio sembrano tutti e quattro la stessa persona. Anche i nemici si somigliano un po' tutti, almeno nei primissimi schemi. Andando avanti però cambiano radicalmente, anche per cattiveria. Il corredo di mosse e/o armi non è alto, anzi, ma visto tutto il movimento che c'è, non ci farete caso più di tanto. Unica pecca la manovrabilità dei personaggi: ci vuole un po' per imparare a gestirli. E purtroppo la visuale dall'alto non aiuta. Lo zoom invece spixella troppo e "fa brutto". Bello ma non eccelso, tutto qua.

TEST

TAKE NO PRISONERS

Prendete Quake: aggiungetegli qualche grammo di Alien Breed e un pizzico di Splatter House: se volete guarnire il tutto mettete una 3Dfx... e avrete ottenuto Take No Prisoners!

A CURA DI DIEGO "DOUGLAS" COSSETTA (DOUGLAS@AGINET.IT)

Eccoci qua a recensire l'ennesimo clone di Command & Conq...eh? Dite che Take No Prisoners non c'entra niente con gli ormai "conigliosi" titoli in stile Warcraft (nel senso che ormai riescono a riprodursi più velocemente ed in modo più incontrollabile di ogni specie animale conosciuta sulla Terra...e si dice che da qualche parte siano già stati fatti atroci esperimenti per cercare di far riprodurre Dark Reign per meiosi!) ? Ma dai! Eureka! Finalmente qualcuno ha deciso di spremersi le meningi e di tirare fuori qualcosa di davvero fantasioso ed innovativo! ...e invece NO! Se non è uno strategico alla Red Alert (è bello elencare tutti i titoli di un genere e vedere che sembrano non finire mai!), cosa volete che sia? Ma certo! Doom-Quake-Duke-Blood e menate varie docent!
E come si dice...squadra che vince non si cambia, no? (Anche se è pur vero che praticando sempre lo stesso gioco, alla lunga si perde!).
Ma non facciamoci sopraffare dai pregiudizi e vediamo un po' cosa ci aspetta questa volta!
Take No Prisoners (da ora TNP), in effetti, non appartiene in modo vero e proprio alla categoria degli shoot'em up 3D in soggettiva, ma ne eredita semplicemente lo schema di gioco e l'ambientazione, modificandone invece visuali, prospettiva di gioco ed altri elementi di poca importanza.
Tralasciando oculatamente la trama e le situazioni che giustificano in qualche modo il titolo in questione (che tra l'altro devono essere davvero marginali, visto che vi si accenna semplicemente con un breve filmato introduttivo), passiamo all'analisi dello schema di gioco. Il vostro compito consisterà nel guidare il vostro personaggio (visto in terza persona e dall'alto), attraverso una serie di livelli più o meno vasti e popolati da una serie di squilibrati e mutanti (o meglio...mutati) davvero non indifferente.
La suddivisione dei diversi livelli è scandita dal completamento di una determinata missione e nel rispetto di un briefing, che vi verrà comunicato di volta in volta: ad essere onesti, veramente, l'obiettivo che dovrete ogni volta centrare non è sempre molto chiaro ed esplicito e spesso – per capire qual è il vostro scopo in un determinato settore – non dovrete far altro che girare per le differenti locazioni, consultare i numerosi terminali che troverete in giro e sperare di trovare qualche oggetto utile alla soluzione del problema. Di solito, per portare a termine le singole missioni vi basterà rispettare lo schema "trova la chiave X - apri la porta X".
Come appena accennato, durante il gioco potrete sfruttare una rete discretamente capillare di computer che vi forniranno una vasta gamma di informazioni: dalle mappe dei vari livelli, alle informazioni più dispa-

In ogni livello troverete due o tre tipi di avversari nuovi: la sottospecie di leoni dal sangue verde in questione, ha scelto il tipo sbagliato da attaccare!

Girando per i livelli potrete spaccare moltissimi elementi dei fondali, spargendone i pezzi per tutto lo schermo: devastante (ed inizialmente divertente), quanto inutile i fini del gioco!

ALTERNATIVA

Quake (ID Software):
lo so, lo so...è un eresia fare certi paragoni, ma è indiscutibile una marcata ispirazione di TNP al capolavoro di casa ID.

Alien Breed I e II (Team17):
ormai datate perle videoludiche targate Team17; stessa visuale, schema di gioco molto simile, ma differente ambientazione.

Cosa indosso oggi?

ZOOM IN

BATTLE SABER: praticamente la spada di cui ogni Jedi va fiero: purtroppo inutile con i nemici che non sono "a distanza di gioco", è devastante nel corpo a corpo.

SHOTGUN: mmmhhh…non irresistibile, ma utile: da sottolineare come i proiettili per questa arma si trovino praticamente ovunque (anche se ne potrete portare al massimo 60).

CROSSBOW: gingillo disponibile solo dal secondo livello in poi: spara frecce "cattive" ma con una frequenza un po' troppo bassa. Fate prima ad usare la shotgun.

GRENADE LAUNCHER: la cattiveria prende forma: devastante, ma lenta da utilizzare e disponibile solo dal quarto livello in poi.

LASER SHOTGUN: fucile laser utilizzabile già dal 1° livello, ma vi sconsiglio decisamente di cercare di averlo: per farlo dovrete uccidere qualche guardia, facendo scoppiare un putiferio!

FRAGMENTATION GRENADE: utile, distruttiva, ma molto rara: e poi per riuscire a creare un po' di casino dovete avete una mira non da poco!

MOLOTOV COCKTAIL: stesso discorso già fatto per le granate: solo che in questo caso sarà molto più facile trovarne e gli effetti sono più devastanti: i nemici colpiti prendono fuoco, fino a quando non muoiono.

Ed ecco la differenza tra la 320*200 e la 640*480 per Direct3D: a differenza di altri titoli, in questo caso la differenza di dettaglio si nota in modo davvero rimarcato.

Grazie a questa mappa potrete visualizzare la posizione del livello in cui vi trovate: proseguendo la vostra avventura vi sposterete poi da una zona all'altra, potendo anche tornare in quelle già visitate.

rate sui nemici che dovrete affrontare e sugli oggetti che avrete trovato, fino ad un completo elenco di tutti i messaggi (corredati dalle eventuali spiegazioni del caso) che vi saranno comunicati durante il gioco. Questi terminali, inoltre, vi permetteranno di consultare i vari dischi o nastri che potrete trovare in giro, per analizzarne il contenuto.

A mettervi i bastoni tra le ruote, ci penserà una folta schiera di sgherri più o meno "comuni" che – una volta uccisi – spesso vi lasceranno prendere ciò che indossavano (anche perché – da morti – poco potrebbero fare per impedirvelo!): munizioni, kit del pronto soccorso o codici segreti di accesso. L'elemento che risalta subito e che dovrebbe spiccatamente caratterizzare il gioco, è la pesante componente splatter con cui i programmatori hanno deciso di contraddistinguere alcune situazioni: quando ucciderete i vostri nemici (o quando morirete voi stessi), potrete così vedere sangue (rosso, piuttosto che verde), brandelli di carne e organi vari schizzare per tutto lo schermo, trasformando la locazione in cui vi trovate peggio di un macello; da sottolineare, a mio parere, come però - in un paio di situazioni - i realizzatori di TNP si siano spinti un po' troppo in là: davvero squallida e di cattivo gusto la sequenza in cui, aggirandovi per i bagni della base, con un calcio potrete spargere escrementi dappertutto imbrattando così i muri…decisamente evitabile! Per quel che riguarda la realizzazione tecnica in generale, invece, niente da eccepire: potrete scegliere la risoluzione video con cui giocare, optando tra una gamma di 6 modalità che vanno dalla scarsa 320*200 con colori a 8 bit alla decisamente valida 640*480 con colori a 16 bit e con accelerazione Direct3D: quest'ultima risoluzione in particolare (come potete vedere dalle foto), vi offrirà un livello di dettaglio davvero notevole. L'audio del gioco è appena sufficiente, ma in generale basta a garantire un minimo di immedesimazione nell'azione: comunque vi suggerisco di eliminare il tema di sottofondo (alla lunga noioso) e di godervi piuttosto i discreti effetti.

Ci sono poi una serie di perline più o meno azzeccate, su cui però preferisco illuminarvi nelle didascalie…quindi ora non vi resta che leggervi il commento e correre a dare un'occhiata alle foto. Beh!? Siete ancora qui?

HELP

✗ Con i nemici più comuni usate la spada laser: sembra innocua, ma nel corpo a corpo è l'arma che fa più danni.

✗ Quando siete pieni di munizioni, piuttosto che non raccogliere quelle di troppo usate le armi da fuoco: fanno meno male, ma vi evitano di perdere energia con gli scontri diretti.

✗ Ogni volta che trovate qualche oggetto o ricevete qualche messaggio, consultate subito il computer per vedere di cosa si tratta.

SPECS

	8MB
	486 DX2 66Mhz
	SVGA 640x480 compatibile con DirectX
	Sound Blaster & compatibili, no tracce audio
	Joypad o tastiera
	È supportata l'accelerazione Direct3D.

OPINIONE

Allora…diciamo che TNP non mi ha esaltato più di tanto, ma non mi è neanche dispiaciuto: sicuramente non passerà alla storia, ma in fin dei conti è godibile da giocare. I livelli sono molto piccoli e non vi capiterà mai nonostante, come già detto, talvolta non vi verrà comunicato subito il briefing, di non saper più cosa fare. Morire è abbastanza difficile (visto che in giro troverete un sacco di medi kit), ma in ogni caso se vi sentite abbastanza assatanati potrete scegliere tra 5 diversi livelli di difficoltà. Il metodo di salvataggio/caricamento è identico a quello di Doom e questo, da un certo punto di vista, non gioca proprio a suo favore: già i livelli sono brevi…se poi voi potete salvare dopo ogni minuto o ad ogni nemico che ammazzate, le cose diventano un po' troppo facili! In fin dei conti TNP, avrebbe potuto anche essere un titolo interessante, ma l'eccessiva ispirazione ai capolavori ID (che inevitabilmente porta a dei paragoni alquanto scomodi, anche se molte differenze ci sono) e l'inserimento di elementi splatter che a volte appaiono forzati quanto inutili, lo pongono inevitabilmente in secondo (se non in terzo) piano. Insomma, non vedo una ragione specifica per cui consigliarvi di acquistarlo, ma in fin dei conti non c'è nessuna particolare controindicazione: mettetelo in lista se non avete più nessun titolone da finire, altrimenti dedicatevi a qualcos'altro.

TEST

BLOOD OMEN LEGACY OF KAIN

A CURA DI DIEGO "DOUGLAS" COSSETTA (DOUGLAS@ AGINET.IT)

buio infinito. Ma contro ogni aspettativa e logica, eccovi riaprire gli occhi - dopo pochi minuti che sembrano secoli: il paesaggio che appare alla vostra vista è surreale...distese senza confini, il cui orizzonte si confonde con un cielo rosso fuoco macchiato da nuvole sulfuree...avete le braccia bloccate e legate a due pali e conficcata nel petto sta ancora la spada che vi ha passato da parte a parte e che vi ha ucciso (o almeno avrebbe dovuto). Non siete morti e – mentre vi state chiedendo il perché di tutto ciò – una voce alle vostre spalle vi illumina su ciò che è successo: un negromante al servizio delle forze più oscure della terra vi ha riportato in vita grazie alle sue capacità magiche e tutto ciò che vi chiede in cambio è la vostra fedeltà nei suoi confronti...ma le cose non sono facili come sembrano: ormai il passo è stato fatto e non si può più tornare indietro...se ancora c'è un barlume di umanità in voi, beh...allora si è nascosto proprio bene: siete stati trasformati in un vampiro e la vostra esistenza d'ora in poi, sarà per sempre segnata dalla maledizione di dover sopravvivere cibandovi del sangue degli altri.

"Vendetta: puoi quasi sentirne il sapore". Visto che questo è lo slogan che campeggia sulla confezione di Legacy Of Kain, potremmo quasi dire di trovarci in presenza di un gioco che andrebbe servito freddo.

Violenza nei videogiochi...un tema che da sempre suscita un sacco di polemiche, ma che negli ultimi anni sembrava ormai essere stato dimenticato (o magari rimosso). La situazione è però di nuovo precipitata negli ultimi mesi, con l'uscita di Carmageddon e con una nuova ondata di "interesse" al mondo dei videogiochi da parte dei media.
Perché vi racconto tutto ciò?
Perché questa volta l'Activision sembra essersi impegnata al massimo per realizzare una delle trame più originali, quanto forse "cruente" e poco educative (alla faccia della "cultura del perdono") degli ultimi anni.
Ma vediamo nel dettaglio di cosa si tratta.
La vostra storia inizia all'interno di una locanda, dove vi state tranquillamente gustando una bella birra ghiacciata (ma 400 anni fa sarà già esistita la birra? Mah...)(certo che si! NdBDM) chiacchierando con l'oste. Una volta svuotato il bicchiere, decidete che si è fatta l'ora di andare e così uscite tranquillamente e forse un po' brillo dal locale.
Neanche il tempo di fare due passi e vi trovate addosso cinque o sei tipi armati e davvero decisi a farvi la pelle: inutile scappare...vi prenderebbero subito (e poi ce ne sono dappertutto!); affrontandoli con tutta la vostra forza ed il vostro coraggio, riuscite ad ucciderne due o tre, ma poi siete costretti a soccombere: dopo essere stati trafitti a morte ed esservi accasciati al suolo, ecco che si avvicina quello che sembra essere il capo a darvi il colpo di grazia: ZAK! Una spada nel petto e tutto quello che vedete è una lucina sempre più piccola e lontana che vi abbandona lasciandovi in balia di un

Foto tratta da uno dei tanti e ben realizzati filmati che faranno da intermezzo alle fasi di gioco: qui siete appena stati trasformati in vampiro dal negromante.

Magari poveri innocenti cadranno prede della vostra fame, ma loro possono anche aspettare...voi sapete già chi saranno i primi a pagare per tutto ciò...coloro che sono stati la causa e che saranno anche le prime vittime: i vostri assassini...trepidate dalla voglia di vendi-

Ed eccovi all'inizio della vostra avventura: come vedete siete ancora "normali", ma il tipo che si avvicina a voi non sembra avere buone intenzioni!

ZOOM IN

Resta di stucco: è un barbatrucco!

Ecco alcuni degli oggetti speciali e delle magie che troverete e che vi saranno abbastanza utili nelle prime fasi del gioco:

SWORD: è la spada con cui siete stati trafitti dai vostri assassini. Vi è stata consegnata dal negromante che vi ha resuscitato, dopo avervela strappata dal petto. È l'unica arma con cui inizierete la vostra avventura.

HEART OF DARKNESS: è il cuore del più grande e famoso vampiro esistito sulla faccia della Terra; ha la proprietà di restituirvi una limitata quantità di energia vampirica.

FLAY: queste specie di shuriken sono micidiali armi d'attacco. Una volta che colpiscono l'obiettivo esplodono riducendo il malcapitato ad una macchia di sangue.

SANCTUARY: grazie a questa magia potrete teletrasportarvi alla piattaforma di partenza situata nel vostro santuario. Vi evita un sacco di strada a piedi.

LIGHT: nome alquanto autoesplicativo; questo incantesimo vi permette di ovviare alle scomodità offerte da locazioni particolarmente buie, illuminandole a giorno per un periodo di tempo limitato.

Come vedete, vi sarà possibile utilizzare una comodissima mappa che vi faciliterà gli spostamenti e l'orientamento (soprattutto quando si viene trasportati da una locazione all'altra).

Quando troverete questi obelischi rossi potrete salvare la partita. Il tempo di gioco viene scandito in giorni, ore e lune dalla meridiana in basso a destra: le lune in particolare, influenzano le trasformazioni in lupo.

Su questa costruzione degna di un episodio di X-Files, troverete uno spirito che vi mostrerà una serie di colonne, protette da altrettanti custodi: saranno amici o avversari?

carvi, pregustate già il dolce sapore del loro sangue...pregustate già il dolce sapore della vendetta. Ma passiamo all'analisi dello schema di gioco: fondamentalmente Legacy Of Kain ricorda in un certo senso un RPG. Ciò che dovrete fare sarà controllare Kain, il vostro personaggio (visto dall'alto), attraverso una serie di locazioni in cui troverete ostacoli di vario tipo – sia viventi (come guardie, spettri, assassini, ecc...), sia di carattere più "statico" (come rocce, lame, punte, ecc...) – ed una serie di oggetti che potrete raccogliere ed utilizzare. Ogni volta che incontrerete una particolare icona e che ci passerete sopra, una voce fuoricampo vi indicherà di

HELP

✗ Alzate il livello del parametro "Gamma correction", perché altrimenti nelle locazioni molto buie non riuscirete a vedere dove si trovano gli interruttori.
✗ Uccidete tutte le persone armate che incontrate: tutta energia gratis!
✗ Evitate di eliminare i civili: prima di tutto non vi hanno fatto niente di male e poi in ogni caso tanti ne ucciderete, tanti ne ricompariranno dall'altra parte dello schermo.
✗ Fate economia di armi speciali ed incantesimi, riservandoli solo per i nemici più ostici: per gli sgherri di "ordinaria amministrazione" limitatevi ad usare la spada.

cosa si tratta e vi spiegherà eventualmente come utilizzarla. All'inizio dell'avventura vi troverete all'interno del vostro santuario, armati solamente della vostra spada e dovrete visitare diversi ambienti per un totale di oltre un centinaio di ore di gioco. Ad indicare il vostro livello di energia ci penserà una provetta piena di sangue sulla destra dello schermo: meno sangue essa conterrà, peggiori saranno le vostre condizioni fisiche. Per recuperare hit points vi basterà semplicemente succhiare il sangue delle vostre vittime prima di ucciderle definitivamente, oppure nutrirvi dei poveri prigionieri che di tanto in tanto troverete legati alle mura dei castelli che visiterete (Impressionati? Ma cosa vi aspettavate da un vampiro?). Durante le vostre peregrinazioni, potrete trovare oggetti di tipo diverso: artefatti speciali (che vi serviranno in situazioni particolarmente critiche, per tirarvi fuori dai casini), magie e rune (che – collezionate – vi risulteranno utili nel proseguo dell'avventura), il tutto per un totale di una trentina di gadgets; ogni qualvolta lo desidererete, potrete dare un'occhiata a ciò che possedete consultando l'inventario, tramite il quale

Mmmhhh...comincia a fare buio: forse è meglio fare un po' di luce con un incantesimo di Magic Light. Notate i riflessi sul suolo della fiamma sul palo.

potrete anche avere spiegazioni relative a ciascun gingillo. Spesso, per poter proseguire, dovrete risolvere degli enigmi più o meno semplici che potranno consistere nel premere nella giusta sequenza una serie di interruttori, piuttosto che trovare una determinata chiave per aprire una specifica porta. Talvolta, poi, il gioco vero e proprio sarà inframmezzato da sequenze video che vi illustreranno elementi chiave per la comprensione e lo svolgimento della trama o dialoghi tra il protagonista e personaggi incontrati durante l'avventura. Inizialmente i nemici che incontrerete saranno deboli e molto semplici da ammazzare, mentre con l'avanzare del gioco troverete avversari sempre più ostici e duri da far fuori (in tutto ci sono più di 170 differenti

SPECS

RAM MINIMA: 16MB

CPU: Pentium 100Mhz

VIDEO: SVGA compatibile con i driver DirectX

AUDIO: Sound Blaster & Compatibile

CONTROLLI: Mouse, tastiera o joypad

NOTE: Il gioco funziona solo sotto Windows95 e richiede un lettore CD 4X

SOFTWARE HOUSE: ACTIVISION

tipi di individui decisi a farvi fuori una volta per tutte!). Oltre alla maledizione di dover sopravvivere cibandovi del sangue delle vostre vittime, se volete potrete godere anche dei lati positivi dell'essere vampiro: una volta raggiunta la necessaria abilità, infatti, avrete anche la possibilità di trasformarvi in lupo, pipistrello o nebbia. Contenti? Se la risposta è affermativa, l'unica cosa che vi resta da fare per raggiungere il Nirvana è leggere i box ed il commento, altrimenti...beh, li leggerete lo stesso, perché altrimenti mi trasformerò in nebbia e vi verrò a tormentare mentre state dormendo. E come si dice: uomo avvisato...

ALTERNATIVA

Diablo (Blizzard):
schema di gioco simile, ma non c'è paragone – sia per realizzazione tecnica che per spessore di gioco.

OPINIONE

Devo dire che la trama di LOK (Legacy Of Kain...e non Legend Of Kyrandia!) è davvero intrigante...peccato che lo stesso non si possa affermare con altrettanta sicurezza del gioco. Partiamo subito con gli aspetti negativi: l'elemento che sicuramente a molti risulterà più ostico è il fatto che in tutta l'avventura non compare una sola riga di testo: spiegazioni della funzione degli oggetti, dialoghi tra i personaggi e informazioni relative a tutto ciò che dovrete fare sono tutti presentati sotto forma di parlato in inglese (peraltro realizzato davvero bene) e ciò potrebbe risultare davvero indigesto ai meno anglofili. Ma, supponendo pure che uno conosca e capisca bene la lingua d'oltremanica, resta il fatto che il titolo presenta delle piccole pecche che ne minano la struttura di fondo (per il resto è realizzata discretamente bene): talvolta la grafica dei fondali risulta troppo scura ed "incasinata" per poterci capire qualcosa (soprattutto nelle locazioni interne) e – alla lunga – lo schema gira-ammazza-raccogli-usa potrebbe risultare noioso e monotono per i non appassionati. Che dire, in conclusione: LOK non mi ha entusiasmato più di tanto, è uno di quei titoli carini che, ogni tanto, escono senza troppe pretese riempiendo le pause tra la stesura di un articolo e una partita a Dark Reign.
Ave a voi.

OFFERTA ECCEZIONALE
PER CHI SI ABBONA

11 numeri di PC Game Parade + 1 software su cd-rom a scelta fra i 7 presentati qui sotto + uno splendido orologio con il logo della rivista

a sole Lire 149.000 anziché Lire 165.000

1 Top Gest 97

Il software gestionale dedicato alle piccole aziende e ai professionisti

2 Contatti

Il programma ideale per l'automazione delle attività di marketing e vendita

3 Il PC in cucina

Il più grande archivio per gli appassionati di cucina: oltre 1200 ricette a portata di mouse

4 Clipart Shop

Una ricca collezione di oltre 25.000 clipart in formato Gif e Jpeg

5 Font Shop

Un browser per visualizzare e installare oltre 10.000 font con 47 tipi di alfabeti diversi e in oltre 150 lingue

6 PhotoMorph 2

Strumenti, librerie d'immagini e programmi per creare eccezionali effetti con il proprio pc

7 Web Shop Pro

Migliaia di animazioni, immagini, barre, bottoni e icone da utilizzare nelle pagine web

Orologio da parete formato cm 24x24

I dati che verranno forniti alla Edizioni Trademedia non verranno comunicati ad alcuno. Verranno utilizzati solo per l'invio della rivista in abbonamento e verranno conservati in un database tenuto presso la Sede operativa della Edizioni Trademedia ai soli fini contabili e postali. Ogni eventuale ulteriore utilizzazione dei seguenti dati verrà comunicata anticipatamente; chi fornisce i dati ha il diritto di conoscere, cancellare, rettificare, aggiornare, integrare, opporsi al trattamento dei dati personali, nonché ogni altro diritto riconosciuto dall'articolo 13 della Legge n°675 del 1996.

Desidero abbonarmi per un anno alla testata **PC Game Parade** scegliendo uno solo dei software numerati qui sopra. Riceverò assieme l'orologio personalizzato con il logo della rivista.

L'omaggio che desidero ricevere è
(Barrare una sola casella)

Ritagliare, compilare e spedire in busta chiusa a ***Edizioni Trademedia -V.le Espinasse 93 - 20156 Milano***, accludendo fotocopia del pagamento effettuato.

Nome .... Cognome ....

Indirizzo .... Cap .... Città .... Prov. ....

Telefono .... Fax ....

MODALITÀ DI PAGAMENTO (BARRARE LA MODALITÀ SCELTA)

☐ assegno circolare o bancario <u>non trasferibile</u> intestato a: **Edizioni Trademedia Srl**

☐ vaglia postale intestato a: **Edizioni Trademedia Srl**

Questo è il menù principale dal quale potete scegliere le varie impostazioni ed esaminare le statistiche.

Non penso di avervi tolto il gusto dell'imprevisto facendovi capire che NHL 98 è un titolo favoloso, la medaglietta d'oro e il voto altisonante che risplende nel box di commento sono ben visibili agli occhi di tutti. Portare a compimento il numero di novembre è stata un'impresa stoica, la dipartita di tre valorosi elementi più l'indisponibilità di altri ha gettato nel caos più totale l'intera redazione. Per fortuna questo è l'ultimo articolo a me assegnato per questo mese, sono veramente giunto alla frutta, le mie mani si muovono incontrollate, come spinte da una voce che mi sussurra incessantemente frasi d'incoraggiamento. Come se non bastasse, una bella caduta durante una partita di tennis ha messo praticamente fuori uso uno dei miei arti preposti alla pigiatura dei tasti (e non è un dito... NdBDM), quindi mi sto adattando a digitare con i piedi (come se non lo facessi da sempre...) (suvvia, non ti buttare giù... NdBDM) periodi senza senso e sconclusionati, certo di colmare lo spazio che manca con una recensione degna di tal nome. E che recensione, uno dei titoli che più aspettavo, da qualche settimana avevo archiviato la versione 97 in attesa di questo nuovo pargolo dell'Electronic Arts. NHL sta per National Hockey League, ovvero il campionato professionistico americano, 98 non ha bisogno di spiegazioni; la somma dei due risulta nel sequel della migliore simulazione sportiva (almeno a mio parere) di sempre, che poi sia relativa a uno sport poco conosciuto in Italia, poco importa. La licenza ufficiale della NHL e della NHLPA (National Hockey League Players Association) si fa sentire in ogni dove, a partire dall'introduzione per finire in tutti i menu disponibili. Ci sono tutte e 26 le squadre della lega americana (compresi i Colorado Avalanche, i migliori in assoluto, vincitori dell'ultima Stanley Cup, la coppa che viene data ai vincitori del campionato) e una selezione tra le migliori nazionali di tutto il mondo (tra le quali anche

Anno dopo anno la EA Sports continua a sfornare titoli di immenso spessore, io non faccio altro che mettermi comodo, pronto per entusiasmarmi con il nuovo hockey...

Prima di ogni partita vi viene mostrata un'inquadratura di tutto il palazzetto; dovreste vedere che belli i laser che proiettano lo stemma della squadra ospitante sul pubblico.

l'Italia), oltre alle due formazioni All-Star della Eastern e della Western Conference. Potrete disputare la stagione completa, ben 82 partite più i playoff (se riuscite a qualificarvi tra i primi otto di ogni conference) al meglio delle sette partite, magari giocando con i regolari venti minuti per periodo. Se invece volete sbrigarvela in meno tempo, potete diminuire il numero di incontri, disputare soltanto i playoff o una semplice amichevole. Esistono tre diversi livelli di difficoltà, che può essere ulteriormente calibrata a seconda della

SPECS

RAM MINIMA	16 MB
CPU	Pentium 100Mhz
VIDEO	SVGA (640x480), supporta 3Dfx
AUDIO	Sound Blaster e compatibili, SFX digitalizzati
CONTROLLI	Joystick, Tastiera, Mouse
NOTE	Raccomandato Pentium 166Mhz, scheda acceleratrice 3Dfx
SOFTWARE HOUSE	Electronic Arts

A CURA DI STEFANO GRADI (STEFANO.GRADI@TRADEMEDIA.IT)

dei vetri di bordo campo sono favolosi, per non parlare delle sorgenti di luce. L'azione di gioco è frenetica e veloce, i giocatori si comportano come se fossero realmente sul ghiaccio, le leggi della fisica sembrano esserci davvero. Mi sono accorto di essermi lasciato trasportare dall'entusiasmo, i caratteri sono volati via come le foglie nel vento, come le mie forze e la mia resistenza.

Ogni volta che viene fermato il gioco, la visuale si amplia, permettendovi di osservare la disposizione dei giocatori sul ghiaccio.

L'amichevole Canada - Svezia è stata organizzata al solo scopo di mostrarvi altre visuali di gioco al posto della classica che potete ammirare in altre foto.

La visuale laterale più lontana è molto comoda per avere sott'occhio tutti i giocatori.

squadra che scegliete. Molto interessante è poi la possibilità di cambiare la composizione dei team scambiando i giocatori o editandone di nuovi. Finalmente è stata aggiunta la possibilità di adottare differenti strategie durante le partite, quindi potete decidere che tattica usare a seconda della situazione in cui vi trovate o dell'avversario che avete di fronte. La sezione delle statistiche è, come al solito, enorme e completa, praticamente un annuario dell'hockey, con tutte le fotografie di tutti i giocatori. Ognuno di questi è accompagnato da diverse fotografie in alta risoluzione e da una serie di dati sulle proprie capacità elaborati su dati reali, raccolti lungo tutto il corso della loro carriera. Tutti i menu sono caratterizzati da una grafica high-tech piena di effetti strani e da una colonna sonora rockeggiante e adrenalinica, quello che ci vuole per caricarvi a dovere prima di ogni partita. Fin qui tutto bene, ma la parte migliore deve ancora arrivare, ancora non abbiamo indossato i pattini e non siamo scesi sul ghiaccio. A questo punto è doveroso sottolineare il fatto che sono supportate le schede dotate di chipset Voodoo, ormai uno standard de facto. Allora, che fate ancora lì in poltrona, alzatevi, seguite il vostro istinto, smettetela di ingoiare popcorn come se foste al cinema, indossate le lamine rotanti, pigliate la mazza e gettatevi verso il puck, siate cattivi, non abbiate paura di investire gli avversari con la vostra forza, se ne avete voglia, tirate un pugno in faccia all'avversario. No, non sto scherzando, giocando a NHL 98 vi capiterà di dover fare a botte come in un vero picchiaduro, con tanto di barra di energia in alto. Dovreste vedere che bello il palazzetto del ghiaccio che ruota non appena date l'ok per l'inizio del match, i laser proiettano gli stemmi delle squadre sul pubblico, le telecamere inquadrano i protagonisti delle due squadre, pronti al via. Tutto è in tre dimensioni, interamente poligonale, il livello di dettaglio è stratosferico; con la 3Dfx gli effetti di trasparenza del ghiaccio e

Il picchiaduro è una bella distrazione durante una partita lunga e tirata.

ALTERNATIVA

NHL Powerplay 98 (Virgin): l'unica vera alternativa a NHL 98 uscirà tra breve, ma il demo è già in circolazione da diverso tempo, quindi potete saggiarne le potenzialità.

NHL Open Ice 2 on 2 Challenge (GT Interactive): simpatico gioco che non ha nulla a che fare con una simulazione, è pura azione arcade.

HELP

- ✗ Per iniziare, disattivate tutte le regole, impostate il livello di difficoltà Rookie e scegliete i Colorado Avalanche o i Detroit Red Wings.
- ✗ Non cercate mai azioni in solitario, dovete arrivare alla porta avversaria con continui e veloci passaggi.
- ✗ Il modo più sicuro per segnare è tirare al volo ricevendo un passaggio vicino alla porta nemica.
- ✗ Nel fighting mode, per vincere, basta continuare ad andare addosso all'avversario e premere, alternativamente, i pulsanti A e D del pad (o Space e C nel caso utilizziate la tastiera).

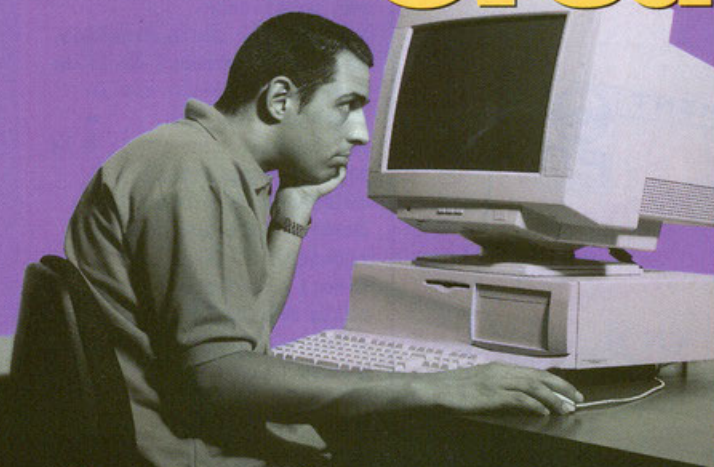
OPINIONE

95

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:
1 2 3 4 5

Sentite, io oggi sto completamente delirando, ma mi è rimasto un briciolo di ragione per poter dirvi che NHL 98 è il degno successore di NHL 97, è tranquillamente riuscito a spodestarlo dal trono di migliore simulazione sportiva. La qualità grafica è impressionante, anche senza avere una 3Dfx (del resto tutte le foto a corredo di questa recensione sono della versione normale, visto che grabbare l'altra è praticamente impossibile, chiedo venia). La cura per i dettagli è quasi maniacale, basti pensare che ogni giocatore è dotato del proprio viso digitalizzato. Un videogioco però non è solo grafica, anzi, senza giocabilità non è nulla. E questa non manca, l'azione di gioco è veloce, adrenalinica, entusiasmante, coinvolgente e... boh, scegliete voi altri aggettivi. Io ho iniziato a giocare, ho preso in mano il pad e lo riposto solo quando ho visto il sole sorgere e irradiarmi con i suoi luminosi raggi. Mi dimenticavo di elogiare la qualità del commento play-by-play e dei numerosi effetti digitalizzati, delle musiche e dei motivetti d'intermezzo. Non ho più niente da dirvi, anzi sì: l'unica ragione per la quale possiate esimervi dal comprare NHL 98 è costituita dal non avere un computer.

Cambiate
la vostra scheda audio,
Creative lancia l'incentivo
alla **rottamazione**
delle vecchie schede sonore!

Scegliete l'azione! Scegliete Creative!

Stanchi di starvene fuori dal gioco?

Volete portare un po' d'azione nel vostro PC? Oggi è semplice con Creative e la sua formidabile gamma di prodotti economici, facili da installare e capaci di trasformare il vostro PC in una fantastica stazione di gioco multimediale. E poi via con gli effetti sonori da K.O. e una vertiginosa grafica ad alta velocità, che vi trascineranno con il massimo della spettacolarità in un'esperienza da sballo totale!

Godetevi i suoni più realistici che solo la premiatissima ***Sound Blaster® AWE64® Gold*** può darvi grazie ai superbi campioni SoundFont e all'incredibile ***E-mu® 3D Positional Audio***. Una serie infinita di campioni personalizzabili sono finalmente alla vostra portata di mano (e d'orecchio) grazie ai 4MB di RAM di base, espandibili fino a 28MB. La fantastica ***Sound Blaster AWE64 Gold*** vi offre un sonoro incredibile con le sue 64 voci contemporanee e l'eccezionale qualità Wave-Table finora disponibile solo su prodotti altamente professionali.

Per i giochi pieni di video non c'è niente di meglio del kit d'espansione ***PC-DVD Encore™ Dxr2***, basato su un nuovissimo lettore DVD della seconda generazione. E per divertirsi con gli ultimi giochi 3D la scelta obbligata è ***Graphics Blaster™ Exxtreme™***, la soluzione grafica definitiva per completezza e prestazioni. Aggiungete a tutto questo anche ***SoundWorks™ CSW200™***, il miglior sistema a tre altoparlanti, e finalmente anche voi vi ritroverete al centro dell'azione.

Passate a Creative: il vostro PC non sarà più lo stesso. E neppure voi.

E non lo diciamo per gioco.

Sound Blaster AWE64 Gold

La migliore scheda sonora per prestazioni e convenienza, compatibile con più programmi di qualsiasi altra.

Kit di espansione PC-DVD Encore

Entrate anche voi nella rivoluzione che il DVD porta nel mondo dei giochi con la tecnologia che anticipa il futuro. Legge DVD (2X) e CD-ROM (20X).

Graphics Blaster Exxtreme

Aggiungete all'alta qualità sonora anche l'espansione definitiva per la grafica 3D che non teme rivali per prestazioni, realismo e qualità delle immagini.

SoundWorks CSW200

Ottenete il meglio dalla vostra AWE64 Gold con questo sistema compatto e di alta qualità composto da tre altoparlanti: subwoofer e satelliti.

Le soluzioni multimediali più potenti per il vostro computer

WWW.SOUNDBLASTER.COM

OLTRE 200 SOLITARI E GIOCHI DI CARTE

Card Games è la più completa ed esclusiva raccolta di giochi di carte mai pubblicata.
I giochi di carte regalano, da sempre, momenti di relax e di divertimento sia in compagnia sia "in solitario". **Card Games** è la miglior compilation esistente di giochi di carte e solitari. Una raccolta di oltre 200 titoli shareware, uno più bello dell'altro, destinati a deliziare gli amanti di questo genere di intrattenimento. Oltre ai famosissimi Poker, Blackjack, Pinacola, Canasta, Scopa, alcuni titoli-cult come Green Thumb Card, Dynamic Gin, Rummy, Tower Solitaire. **Card Games** non può assolutamente mancare nella collezione di tutti gli appassionati del genere. Il cd-rom contiene due sezioni distinte con i programmi per Win95 e Win3.11.

È in edicola

Edizioni Trademedia
V.le Espinasse, 93 - 20156 Milano
Tel. 02/38.01.00.30
http://www.trademedia.it

TEST

WORMS 2

Nel 1995, mentre l'Amiga stava esalando l'ultimo respiro, cominciarono a furoreggiare titoli di qualità grafica stupefacente, ma dalla giocabilità limitata. Alla fine dello stesso anno, annunciato da grandi squilli di tromba, fece il suo ingresso Phantasmagoria, esempio lampante di questa nuova tendenza. Sembrava ormai che tutti noi fossimo condannati a passare interi pomeriggi fissando inebetiti lo schermo del computer, senza la possibilità di interagire minimamente con lo stesso, quando il Team 17 pubblicò un gioco che andava decisamente controcorrente: dotato di grafica e sonoro molto semplici, riuscì a catturare l'attenzione grazie all'umorismo demenziale di cui era pervaso e all'incredibile divertimento che era in grado di offrire. Lo schema di gioco semplice e immediato (si trattava di uccidere i vermi appartenenti alle compagini avversarie prima che loro facessero lo stesso) si rivelò estremamente esaltante, facendo sì che centinaia di migliaia di persone si ritrovassero da un giorno all'altro a non poter più far a meno della partita giornaliera. Le menti ormai ottenebrate dei videogiocatori di tutto il mondo si risvegliarono, cominciando a macinare neuroni allo scopo di escogitare metodi nuovi, efficaci e soprattutto spassosi per scavare la fossa ai maledetti lombrichi. Era nato un mito, era nato Worms. Esattamente due anni dopo, gli anellidi sono tornati, più assetati di sangue che mai, per scatenarsi in un'orgia di violenza e distruzione che li porterà al dominio del mondo o al totale annichilimento. Dopo un'introduzione del genere immagino che tutti voi vi stiate chiedendo cos'è cambiato rispetto alla prima incarnazione, ragion per cui passo subito ad esaudire la vostra curiosità. Cominciamo col dire che lo schema di gioco è rimasto praticamente immutato, poiché dovrete controllare una squadriglia di simpatici vermetti, sfidando altre formazioni, composte nell'identico modo, in una battaglia senza esclusione di colpi. Le innovazioni presenti in questo titolo rispetto al primo capitolo, invece, si possono riassumere in due parole: varietà e qualità grafica. La seconda caratteristica non ha bisogno di eccessive spiegazioni, poiché è una naturale conseguenza dell'evoluzione dei nostri tanto cari (in tutti i sensi) personal computer,

La prossima volta che camminate in un prato, attenti a dove mettete i piedi ... o sarà peggio per voi!

Beccarsi una banana bomb sulle gengive è un modo molto divertente per dire addio alla vita!

SPECS

RAM minima	16 MB
CPU	Pentium 75 Mhz
VIDEO	SVGA 640x480, no supporto Direct3D
AUDIO	Sound Blaster e compatibili, SFX e tracce audio
CONTROLLI	Tastiera, Mouse
NOTE	Raccomandato Pentium 100Mhz, 32 MB Ram, CD-ROM 8x
SOFTWARE HOUSE	MICROPROSE

A CURA DI GIORDANO "GBC" CONTESTABILE (CATILINA@GALACTICA.IT)

Lo sfortunato verme avversario sta diventando un colabrodo, grazie al mio letale minigun.

Il piccione perde le piume e potrà pure farvi ridere, ma è quasi infallibile.

Quella superpecora è controllata dal malefico BDM, e sta per trucidare i miei pupilli.

mentre per quel che riguarda la prima c'è di che sbizzarrirsi. Avrete a disposizione oltre 60 tipi di armi, che spazieranno dai classici cannoni, mitragliette e missili teleguidati ad altre meno comuni ma altrettanto letali, come mucche esplosive, piccioni a ricerca automatica, vasi Ming ad alto potere di deflagrazione e superpecore volanti, oltre ad avere la possibilità di crearne delle altre settando un nutrito numero di parametri, che varieranno dal ritardo dello scoppio al coefficiente di danno. Detto questo, non pensate di scatenare tutto questo potenziale distruttivo su una massa di anonimi anellidi, poiché ogni verme è dotato della propria personalità e lo dimostrerà con animazioni veramente esilaranti unite a buffe esclamazioni di vario tipo. A tal proposito, è bene ricordare che vi sarà possibile modificare la parlata dei vostri "soldati" tramite il comodissimo Speech Editor, che sarà contenuto nel CD-ROM del gioco, anche se esistono una trentina di set di frasi predefiniti, tra cui anche uno nella nostra lingua. Oltre al parlato, ogni altro elemento del gioco è configurabile, dall'abilità dei team gestiti dal computer, agli effetti del vento, ai parametri delle casse di rifornimenti e medicinali che ogni tanto caleranno dal cielo, senza trascurare i settaggi riguardanti le mine disseminate dappertutto. Il paesaggio in cui combatterete non sarà mai lo stesso, poiché il generatore di scenari vi permetterà di portare morte e distruzione in ben 4 bilioni di livelli (!), suddivisi in una quindicina di ambientazioni ispirate a diverse tematiche, dall'assolato deserto al mondo dell'arte, dalla guerra del Golfo al pianeta di formaggio. Se questi non vi bastassero, potrete sempre crearne di nuovi tramite un editor semplicissimo da usare, per poi annichilire i vostri amici su di un terreno che conoscete alla perfezione. Già, perché il massimo del divertimento lo raggiungerete giocando in multiplayer, scegliendo se sfidare 5 avversari (o persino 17, se ciascuno controlla un solo verme) a casa vostra o lanciarsi in appassionanti contese a 8 tramite rete locale o Internet. Personalmente, vi consiglio la prima soluzione, poiché gli insulti che regolarmente volano durante questi match e l'atmosfera di competizione che si viene a creare non possono in nessun modo essere emulati da un anonima finestra di chat. Come già accennato, la grafica è notevolmente migliorata rispetto al predecessore, comprende una miriade di animazioni, effetti di vario tipo e alcuni incredibili filmati che hanno fatto sbellicare dal ridere tutta la redazione, mentre il sonoro, oltre che degli effetti sopraccitati, si avvale di una dozzina di musichette molto carine, tra cui il familiare "tema dei vermi" remixato.
Purtroppo, la mancanza di spazio mi impedisce di enumerarvi le ulteriori meraviglie presenti in questo titolo, ma vi posso assicurare che tutti coloro che hanno giocato a Worms 2 ne hanno apprezzato i differenti aspetti, quindi passate a leggervi il commento. Io sono già pronto a trucidare i vostri lombrichi ... ci vediamo su Internet!

Quest'immagine ha due scopi: mostrarvi il teletrasporto e farvi vedere il replay.

Pensate che rompere uno specchio porti sfortuna? Vedrete che con un vaso Ming è molto peggio

Cos'avete da guardare? Sto semplicemente dando a questo tipo una dimostrazione di come si gioca a baseball ...

ALTERNATIVA

Worms United (Microprose): il primo capitolo del gioco, completo di tutte le espansioni possibili e immaginabili, verrà pubblicato tra poco a prezzo di budget. Se non l'avete già, è un vero must!

HELP

✗ Il computer gioca molto duro, quindi la tattica migliore spesso è quella di usare trapano e fiamma ossidrica per scavarsi una strada nel paesaggio ed aspettare che le squadre gestite dall'elaboratore si siano scannate a sufficienza, per poi uscire ad assassinare i sopravvissuti.

✗ Il modo più sicuro per uccidere un avversario è farlo finire in acqua, quindi calcolate molto attentamente traiettoria e punto d'impatto dei vostri colpi.

OPINIONE

Avendo apprezzato il primo capitolo della serie, mi aspettavo molto da Worms 2, e devo dire che non sono rimasto affatto deluso. Rispetto alla versione precedente, infatti, pur mantenendo immutato lo schema di gioco, i programmatori del Team 17 hanno introdotto notevoli miglioramenti dal punto di vista grafico e sonoro, oltre ad aumentare il numero delle armi e dei settaggi possibili. L'estrema configurabilità di tutte le opzioni aggiunge spessore e longevità ad un titolo che offre il meglio di sé se giocato in multiplayer, ma sa divertire anche durante lunghe sessioni in solitaria. Vi capiterà spesso di sorridere, o persino di sghignazzare, guardando le divertentissime sequenze animate, ascoltando le musiche, assolutamente fuori di testa, oppure osservando gli effetti di una determinata arma su di un verme avversario. Come già accennato, nel caso sfidiate i vostri amici, questo spasso raggiungerà il culmine e i vostri match saranno accompagnati da surreali scambi di battute e insulti più o meno pesanti. L'editor di terreni e la possibilità di configurare totalmente tutti i parametri presenti nel gioco faranno il resto, tenendovi incatenati allo schermo per settimane, se non mesi. L'unico "difetto" riscontrabile è la somiglianza col predecessore, che comunque sarà accolta come un pregio dai fan del suddetto titolo, poiché tutte le caratteristiche presenti in questo sono state migliorate, pur non introducendo nessuna innovazione particolare. In definitiva, se avete apprezzato Worms non potete perdervi questo eccezionale seguito, mentre se non avete mai giocato al capostipite e, soprattutto, se avete poco tempo libero, rischiate di rimanere incollati allo schermo fino alla nausea, trascurando gli altri impegni.

TEST

A CURA DI ALESSANDRO "ZOLTHARRO" DEBOLEZZA (ZOLTHAR@ZEROCITY.IT)

GALAPAGOS

Vedete quelle piramidi?! Cliccando sopra di esse si ha la possibilità di costruire un ponte per far passare Mendel.

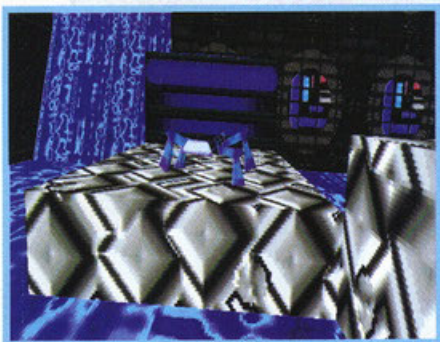
Si tratta di una vera e propria novità, un gioco che più stravagante di così proprio non l'ho mai visto. Innanzi tutto salto a piè pari la trama: semplicemente sappiate che c'è stato il solito casino nel futuro e alla fine vi ritrovate con l'unico scopo di fare sopravvivere un animaletto sintetico per farlo fuggire da Galapagos, terra oramai maledetta dalla tecnologia. La vera innovazione è che questo animaletto, chiamato Mendel, altro non è che uno speciale robottino dotato di intelligenza artificiale per autoapprendere dalle azioni che lui stesso compie (ma che in realtà gli facciamo compiere noi attraverso metodi che poi vi spiegherò). Lo so cosa state pensando: l'intelligenza artificiale non è una cosa plausibile né tantomeno implementabile in un videogioco, visto le difficoltà che implica. E' vero, infatti non si parla di vera IA, ma di particolari algoritmi che reagiscono a stimoli e immagazzinano le reazioni o l'output fornito dagli stessi. Sostanzialmente vi ritroverete con questo quadrupede dalle tinte blu-violacee in giro per un mondo tanto tecnologico quanto fantasy, sempre in movimento, con l'unico scopo di fargli imparare delle determinate azioni e/o movimenti da compiere in particolari situazioni. E vediamo come. Tutto quanto avverrà attraverso dei click del mouse: con un solo di questi potrete accendere luci, fonti di calore, attivare interruttori, mettere in movimento pedane, costruire ponti, aprire o chiudere ascensori, far saltare lo scatolottino e via discorrendo. A seconda di come modificherete l'ambiente intorno a Mendel, e a seconda di come lo farete reagire alle modifiche apportate all'ambiente, lui imparerà a muoversi sulle pedane, sui ponti, sulle piattaforme semoventi, oppure imparerà ad andare verso una determinata luce se accesa, o a tornare indietro se di un colore particolare, girando magari a destra se abbassate una leva che fa cambiare la texture di una parete. E' un po' paragonabile al tamagotchi (sempre che si scriva così), ma in chiave leggermente differente (e più sensata! NdBDM). Il problema è che l'affarino non sta mai fermo, si muove sempre ed è implacabile. Se dovete fare salire Mendel su una pedana adiacente a un'altra facendole combaciare e "il nostro" si trova dalla parte opposta, magari girato, non è

In questo momento siamo su una piattaforma semovente che ci sta trasportando altrove.

Per la serie: l'intelligenza artificiale non è mai stata così vicina alla realtà. Se poi si tratta di un videogioco...

Ecco un altro passaggio: quella ventola gira e voi dovrete farci salire lo scaracchio blu senza farlo cadere.

SPECS

RAM MINIMA	16 Mb
CPU	Pentium 90 Mhz
VIDEO	640x480 256 colori (supporto per Direct3D)
AUDIO	Windows 95 compatibile (musiche MIDI)
CONTROLLI	Mouse
NOTE	Meglio una scheda grafica accelerata
SOFTWARE HOUSE	EA Electronic Arts

Ecco un altro puzzle: le piattaforme si muovono e voi dovete stabilizzarle. Semplice, no?!

Anche qua ci sono delle piattaforme: se Mendel cade, andrà in pezzi e buona notte al secchio...

mica facile dirgli di andare dove volete voi! Soprattutto perché gli algoritmi presenti nella sua testolina e nel suo database d'azione possibili o per lo meno plausibili potrebbero anche fargli fare delle cose alquanto diverse da quello che vorreste voi. E se lui si mette a fare ciò che vuole, il casino diventa pure più complesso. Il gioco è "tutto" qua, spiegarlo meglio di così mi risulta un po' complesso, ma spero di essere stato abbastanza chiaro. Semplicemente ricordatevi che è un esperimento, un tentativo di realizzare qualche cosa di estremamente nuovo, di mai visto prima, e non si può certo dire che gli Anark non ci siano riusciti.
Per quanto riguarda l'interfaccia, passando a una semplicissima analisi tecnica, semplicemente c'è il mouse. Voi cliccate su tutto ciò che pensiate possa interagire con Mendel: se succede qualcosa, ne vedrete e ne capirete il perché e la reazione. Semplice semplice. Ovviamente potete salvare quando volete (e vi consiglio di farlo spesso, se non volete ricominciare ogni 3x4), come se steste salvando un qualunque file su disco: l'interfaccia di fondo è difatti proprio quella di Windows 95. Una chicca: la visuale è in continuo movimento: le telecamere si muovono nell'ambiente circostante e inquadrano sempre Mendel in modo tale che questo sia al centro dell'attenzione, indipendentemente dalla sua posizione. Decisamente nuove o originale!

La Blatta Blu

ZOOM IN

Allora, questo coso si chiama Mendel, ha quattro zampette che si muovono, è blu, ha una cosa e un grande sensore piazzato proprio in mezzo alla testa. Ogni tanto fa qualche rumore (no, non quel genere di "rumore") stile C1P8 e non sta mai fermo, è in costante movimento. Reagisce agli stimoli calorici, luminosi e tattili, quindi a seconda delle eventuali luci che accendete, a seconda del luogo dove vi trovate o a seconda dell'oggetto col quale entra in contatto compirà delle determinate azioni, logiche ovviamente. E' un po' una specie di cavia da laboratorio che reagisce agli stimoli: più viene stimolata, più impara. A questo punto vi starete chiedendo come fa a imparare. Poniamo il caso che Mendel oltrepassi una linea che voi avete "acceso". Se non l'aveste fatto lui poteva anche tornare indietro, ma dato che è accesa lui sa che può andare in quella direzione. In futuro, a seconda delle luci che accenderete, lui andrà in determinate direzioni, ma attenzione però, perché Mendel "pensa", quindi se per caso gli vedete fare delle azioni diverse dal solito, sappiate che è normale!

ALTERNATIVA

Lemmings (Psygnosis): Lo so che non centrano quasi nulla con questo Galapagos, ma del resto non c'è nulla di simile a questo nuovo prodotto degli Anark. Almeno nei Lemmings potevate "influenzare" il loro destino coi mezzi che conosciamo...

HELP

- ✗ Cliccate sulla grande botola blu che avete davanti: si aprirà il contenitore di Mendel.
- ✗ Dovete farlo andare a destra (vostra sinistra), fino a quella strana piramide. Cliccate su di essa.
- ✗ Quando siete scesi fino a terra, raggiungerete delle piattaforme. Cliccate sulla prima per azionarle.
- ✗ Dovete costruire un ponte: cliccando su due piattaforme quando sono vicine, si fermeranno e costruiranno un ponte.
- ✗ Arrivati in fondo, girerete attorno alla colonna. C'è un altro interruttore blu. Cliccate su di esso.
- ✗ Ora dovete tornare indietro con lo stesso metodo di prima. Andate quindi a sinistra (vostra destra).
- ✗ Meno male che avete cliccato quel bottone blu...

OPINIONE

Mi basterebbe semplicemente dire "diverso" per spiegare esattamente come funziona questo gioco, ma ovviamente mi tirereste dietro dei mattoni, perché è troppo poco per esprimere un parere su un titolo. La verità è che c'è troppo da dire, nel senso: un prodotto di questo genere non si è mai visto nella vasta gamma di titoli mai usciti per PC, e proprio per questo motivo bisogna prenderlo un po' con le pinze. E' innovativo, è stravagante, è coinvolgente, è "strano", e al tempo stesso è odioso, noioso, ripetitivo. Bisogna giocarlo, imparare a "viverlo", imparare a insegnare tutto a quello scarafacchio di Mendel, che tra l'altro non è mica poi così tanto intelligente come può sembrare (un piccolo Karim evoluto insomma). La sensazione che ho provato all'inizio è stata di estraneità: non sapevo cosa fosse, come muovermi, non sapendo proprio come fare. Poi, iniziando a cliccare un po' qua e un po' là, vedendo le reazione dell'accrocchio blu, ho capito. E più capivo io, più potevo "insegnare" a lui. Bello, non c'è che dire. Forse è un po' poco intuitivo, magari un po' difficile da gestire, sicuramente a primo acchito vi lascerà attoniti, ma credetemi: è davvero carino. Indipendentemente da questo poi la grafica è bella, veloce, colorata, ben studiata, mentre sul sonoro è inevitabile dire che è praticamente assente. Ci sono effetti sonori in sottofondo, musichette midi, ma tutto molto blando, probabilmente per non "stonare" sul genere stravagante di gioco. Insomma, che dire: è un gioco che va provato, che va studiato e conosciuto; solo dopo averlo "toccato con mano" ci si può rendere conto di quanto sia affascinante.

DAYTONA USA Deluxe

A CURA DI GIORDANO "GBC" CONTESTABILE (CATILINA@GALACTICA.IT)

Dopo la delusione di Daytona USA, la Sega ci riprova con un seguito "de' lusso".

Sì, viaggiare ... accelerando per poi andarsi a schiantare ....

Le corse automobilistiche, fin dagli albori dell'era videoludica, ci sono state proposte in tutte le salse, e non potevano mancare titoli che simulassero uno degli sport più seguiti dal pubblico americano: il campionato delle stock car, disciplina ad alto tasso di spettacolarità e incidenti, dove piloti spericolati non lesinano sportellate e colpi bassi, sfidandosi su tracciati particolarmente veloci, dove i motori delle loro vetture possono esprimere tutta la propria potenza. In Daytona USA Deluxe, conversione di un noto coin-op di casa Sega, potrete gareggiare su 6 circuiti, di cui uno realizzato appositamente per gli utenti PC, utilizzando 8 macchine che differiscono tra loro per velocità e accelerazione. Quando poi raggiungerete un livello di abilità tale da non considerare più gli avversari gestiti dal computer come un problema, potrete sfidare fino a 7 temerari esseri umani, in rete locale o, caratteristica presente in molti prodotti pubblicati negli ultimi tempi, tramite Internet. Da notare che, come nel glorioso Lotus Esprit Turbo Challenge, è possibile abilitare lo split screen, che vi permetterà di sfidare un amico o un nemico, utilizzando un solo computer. Se invece vorrete migliorare la vostra abilità impegnandovi in lunghe sessioni solitarie, potrete combattere contro il tempo, magari usando come riferimento la ghost car, ovvero una macchina eterea che ripercorrerà il giro più veloce da voi realizzato in precedenza, esattamente come in Wipeout per Playstation. Una ventina di tracce audio e numerosi effetti sonori vi accompagneranno mentre sfrecciate lungo i veloci tracciati, che non riflettono quelli realmente utilizzati per il campionato, ma sono frutto della fantasia dei designer della Sega, e, come tutta la grafica presente nel gioco, sono completamente renderizzati. Mentre lotterete per imporvi vi capiterà prima o poi di calcolare male una traiettoria, o di non poter evitare un impatto, e assisterete dunque allo spettacolo del vostro bolide che svolazza per tutto lo schermo, atterrando infine sulle ruote, danneggiato, ma pronto per ripartire. Avrete anche la possibilità di sostare ai box per riparare la vostra martoriata vettura, ma, date le caratteristiche prettamente arcade di questo titolo, una simile condotta di gara non sortirà altro risultato se non quello di farvi perdere una gran quantità di tempo, difficilmente recuperabile in seguito. Prima di lasciarvi al box del commento, vi ricordo che DUD, oltre che tastiera, joystick, joypad e volanti vari, supporta anche le nuove periferiche munite di dispositivo force feedback, che promettono di aumentare ulteriormente il realismo dell'esperienza videoludica.

Non fatevi ingannare ... l'effetto luce c'è, ma lo hanno realizzato troppo approssimativa

HELP

✗ Anche se la vostra macchina è danneggiata, evitate di fermarvi ai box, perché perdereste troppo tempo.

✗ Non abbiate paura di scontrarvi con le altre macchine: l'essenza delle stock car è proprio questa! Cercate anzi di usare il contatto con le vetture avversarie per rientrare in traiettoria, qualora la vostra macchina cominciasse a sbandare.

✗ A mio avviso, l'auto migliore è la Balance, che, pur avendo poca accellerazione, coniuga un'elevata velocità ad un'ottima tenuta di strada.

OPINIONE

DUD rappresenta un miglioramento rispetto alla versione precedente, ma si attesta ancora su livelli piuttosto scadenti. Difatti, benché il gioco sia sufficientemente fluido, al contrario del suo predecessore, la grafica è mediocre, con oggetti che sembrano volare, effetti luce pietosi e perfino alcuni bug. Le tracce audio sono ben realizzate e godibili, e può darsi che sarete spinti ad ascoltarle nel lettore CD, oltre che durante il gioco, ma gli effetti sonori sono nella norma. Ma il vero punto debole di questo titolo è la scarsa longevità: l'unico ostacolo tra voi e la vittoria è una tenuta di strada veramente indisponente, e dopo poche ore di gioco, quando avrete capito come impostare le curve e come utilizzare le vetture avversarie per restare in pista, potrete cogliere i primi successi. Con questo, non voglio dire che non sia divertente, per qualche partita, ma ritengo che, dopo poche sessioni alla guida della vostra stock car, desidererete di aver speso i soldi dell'acquisto per giocare al coin-op, e lo riporrete sullo scaffale, riesumandolo solo per qualche sporadica sfida con gli amici. La possibilità di giocare in multiplayer rende questo titolo un po' più appetibile, ma, con Screamer Rally alle porte, credo che questo Daytona USA Deluxe sia un acquisto decisamente sconsigliabile.

SPECS

RAM MINIMA: 16 MB

CPU: Pentium 90Mhz

VIDEO: VGA 320x200, SVGA 640x480 (DirectX 5, no Direct3D)

AUDIO: Soundblaster e compatibili, tracce audio

CONTROLLI: Joystick, tastiera (supporto per force feedback)

NOTE: Raccomandato Pentium 133Mhz, 32 MB Ram

SOFTWARE HOUSE: SEGA

ALTERNATIVA

Screamer 2 (Virgin):
opera di una software house italiana, a detta di molti il miglior gioco di corse di impostazione arcade. Se non ce l'avete, compratelo. Se l'avete già, giocateci e lasciate perdere DUD, aspettando Screamer Rally.

Destruction Derby 1 & 2(Psygnosis):
se vi piace fare a sportellate, questi due titoli sono un must. Il primo è sicuramente superiore per giocabilità, mentre il secondo vi offre la possibilità di frantumare gli avversari in molti modi differenti.

A CURA DI RICCARDO "ALCAB" LANDI (PCGAME MAIL.VIVA.IT)

THE DIG

Caro Ministry of Game,
sono Superman, ho 14 anni e vi scrivo perché mi trovo su un pianeta alieno di nome Cocytus e ho preso le sembianze del comandante Boston Low (stavo solo secherzando, non ho questo potere). Penso che tu abbia intuito di quale gioco stavo parlando (The Dig per chi non l'avesse ancora capito). Sono riuscito ad aprire solamente tre porte del nexus: la porta della tomba; la porta del museo e l'ultima porta dove c'è un odioso animaletto che ha rubato un pezzo del pannello di controllo per aprire un'altra porta al suo interno. Sono riuscito a costruire la trappola, sono entrato nella sua tana (dove non ho trovato niente) ma mi manca un'esca da dare a quel topaccio. Attualmente possiedo questi oggetti: il trasmettitore, il badile, i cristalli, la torcia, la mandibola, 4 aste incise (rossa, arancione, viola e l'ultima trovata nel relitto), una tavola trovata nel museo piena di scritte strane (di cui non ho capito niente), una zanna, uno strano aggeggio, un braccialetto e il coperchio del pannello di controllo di quella porta. Ecco cosa ti chiedo:
1- Dove trovare un'esca e come prenderla.
2- Cosa fare nella camera funebre (nella porta della tomba) e se c'è un nesso logico con quell'incisione che si trova vicino al ponte di luce nella medesima porta. Perdonatemi se non vi ho fatto i complimenti, ma si si sa che voi siete sempre i migliori (continuate così).

Emanuele Maffongelli, Roma

Incredibile! Caro Emanuele sarai la centesima persona che mi scrive chiedendomi come si fanno ad aprire le porte di Nexus. È davvero così difficile venire fuori da quella locazione? Sì, lo è, devo ammettere che anch'io passai un paio di notti insonni per risolvere la faccenda, ma è anche vero che da Superman mi sarei aspettato qualcosa in più... mmmh, Superman, quasi, quasi non ti rispondo sai?
A me Superman è sempre stato antipatico... vabbè facciamo così, risponderò solo a una delle due domande, la prima. Il tuo errore è stato quello di metterti a cercare un oggetto che non esiste. Infatti, per catturare quel cavolo di ratto nato male non serve nessun tipo di esca, diciamo piuttosto che l'unica arma di cui ti dovrai servire sarà il forte e caratteristico odore emanato dalle tue Nike (altrimenti perché dovrebbe scappare ogni volta che ti avvicini?). Per dirla in altre parole dovrai trovare il modo per farlo scappare dentro la trappola che hai piazzato. Ti dico subito che non sarà facile, ma facendo un paio di esperimenti prima o poi troverai la sequenza giusta di movimenti per farlo finire in gabbia. Ah, naturalmente quando sarà in gabbia dovrai tirare la corda attaccata al bastone per imprigionarlo definitivamente. Ora che è nelle tue mani infilagli il braccialetto quindi lascialo andare. Allarga il buco con la pala in modo da poterci entrare e una volta dentro usa il trasmettitore, apparirà un puntino che ti indicherà dove scavare. Fallo, e ritroverai finalmente la parte del pannello di controllo mancante. Ora sei in grado di aprire quella porta colpevole di averti fatto perdere non poche ore di sonno. Come? Sei ancora lì che aspetti la risposta alla seconda domanda? Beh, in effetti stavo scherzando, non è che non voglia risponderti, ma più semplicemente per risolvere gli enigmi della stanza funebre dovrai prima sbrigartela con le nuove locazioni prima inaccessibili per via del simpatico topino. Quando tornerai alla tomba vedrai che saprai cosa fare (al massimo scrivimi un'altra volta...).

The Dig

Wow! Il doppio dello spazio, incredibile! E io che mi chiedevo quali sarebbero stati i vantaggi delle 160 pagine... ora che ho tutto questo spazio potrò finalmente raccontarvi di quella volta che nel tentativo di aggiungere un tergicristallo alla scheda madre senza spegnere il computer mi sono ritrovato con la barba aggrovigliata alla ventolina del processore. Ero molto affezionato alla mia barba perciò ogni volta che salivo sul tram la gente si chiedeva cosa fosse quello strano aggeggio che pendeva dal mio mento. Oppure potrei presentarvi la mia famiglia: Mamma Ministry, Babbo Ministry e tutti i nipotini Ministryni. Ogni anno verso la fine di giugno ci ritroviamo tutti nel giardino della mia villa e facciamo una gr... ops. Non capisco perché a volte se il BDM mi guarda negli occhi percepisco una forte sensazione di pericolo...

SAM & MAX

Caro Ministry of Game,
sono Antonio, ho 11 anni e sono un patito di PC Game Parade e del gioco Sam & Max Hit On The Road. Vi scrivo per avere un aiuto appunto su Sam & Max. Sono arrivato al punto in cui ho trovato il ristorante Palla di Spago e ho ricevuto dall'uomo col turbante la chiave piegata, e mi sono fermato lì. Mi puoi dire come si fa a scoprire la locazione segreta dopo il ristorante? Ti chiedo di pubblicare la risposta al più presto altrimenti scoppio.

Antonio Ferrario, RC

Bene, bene, bene Antonio, mi fa piacere che un videogiocatore giovane come te si appassioni alle care e vecchie avventure grafiche. Solitamente, osservando le agguerritissime schiere di giocatori under 14 mi accorgo che sono "viziati" da grafica mozzafiato e audio spacca-timpani e quindi sono portati a una certa superficialità nel porsi davanti a un videogioco (Oh, ma cos'è 'sta roba... si deve usare il mouse?!? Oh, ma non succede niente! Smettila di farmi perdere tempo che c'ho da finire Time Crisis... ecc. ecc.). Per fortuna non tutti sono così e tu ne sei la prova e proprio per questo motivo come premio riceverai la soluzione completa di Sam & Max!!!
No, stavo scherzando anche perchè visto l'ammontare di lettere riguardanti Sam & Max a cui ho risposto basterebbe rileggersi tutti i vecchi Ministry per avere la soluzione completa... Ma veniamo al sodo; per prima cosa non ho capito se sei appena arrivato alla Palla di Spago o ci sei già stato in precedenza, avendo parlato di locazione segreta, però, mi fai credere che tu sia già abbastanza avanti nel gioco (se per locazione segreta intendi la roccia rana); comunque, per non sbagliare ti dirò tutto quello che devi fare al ristorante.
Per prima cosa devi raccogliere i due fili elettrici e collegarli a binocolo (attento alla scossa) quindi devi appiccicare la lente d'ingrandimento allo stesso e guardarci dentro. Per trovare qualcosa di interessante da osservare col binocolo dovrai aver prima parlato con Shuv Oohl nel suo nascondiglio. Quindi prendi il raccatta-palline da golf modificato (ovvero con innestata la mano di Jesse James) e usalo sulla Palla di Spago, come premio per questa fatica troverai un anello appartenente al vecchio Shuv Oohl; consegnaglielo e lui sarà ben lieto di darti importanti informazioni sulla roccia rana e una strana polverina.
Ora che sai dove si trova la roccia torna al ristorante guarda nel binocolo e cerca la roccia tra le due locazioni indicate da Shuv Oohl, una volta trovata fermati e la nuova locazione com-

parirà sulla mappa. Se invece è la prima volta che sali al ristorante della Palla di Spago, non devi fa altro che farti dare la chiave piegata (come hai già fatto) e recarti alla riserva di pesca.
Con la chiave appena ricevuta dovrai svitare il grosso pesce di plastica e infilartici dentro, dopo poco arriverà un elicottero che ti porterà in cima alla Palla di Spago. Io mi fermo qui, d'altronde non posso rovinarti il gioco risolvendotelo fino alla fine, spero comunque che questa lunga spiegazione non sia servita solo a te, ma anche a tutti gli altri lettori che si trovano bloccati nello stesso punto, alla prossima!

KRUSH KILL 'N' DESTROY

Ave Ministry of Game
mi chiamo Mark e sono un vostro assiduo lettore nonché appassionato di giochi strategici. Due mesi fa ho acquistato Krush, Kill 'n' Destroy (ovvero KKND), un gioco che mi ha appassionato dall'inizio ma non purtroppo alla fine perché non ci sono ancora arrivato. Raramente uso trucchi ma questa è una situazione disperata. Spero che mi rispondiate presto, meglio ancora nel prossimo numero di PC Game Parade. Aiutami sono disperato. Ciao e grazie

Mark, Roma

Dimmi una cosa Mark, non ci siamo già visti da qualche parte? Rovistando nel mio archivio di lettere non pubblicate (che uso come cuccia per il mio cane) ho trovato una tua vecchia lettera che mi chiedeva aiuto per Krush Kill 'n' Destroy. Perché la sto prendendo così alla larga? Be' perché si da il caso che di cheat "canonici" per questo gioco non ce ne siano, l'unica cosa che sono riuscito a recuperare è un trucchetto che ognuno di voi può fare con un Hex editor. In questi mesi avevo già incontrato molti altri cheat simili, cose del tipo "inserisci questa stringa al posto di quest'altra per avere vite infinite e le mutande sempre pulite" ma ho sempre preferito evitarle visto che sono pochi quelli che sanno cos'è un Hex editor (a proposito io non ho niente in contrario al pubblicarli, basta che me lo facciate sapere...). Questa volta invece ho deciso di fare uno strappo alla regola, se proprio ci tieni a finire KKND allora perché non imparare ad usare uno di questi sconosciuti editor? (che poi alla fine è quasi come editare un file di testo con il Notepad).
Con un qualsiasi Hex editor apri uno dei file di salvataggio e sostituisci la prima riga (hex 0000) come segue:
00000000 - 0100 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
sostituisci la quinta, la sesta e la settima colonna con F301 o FFFF in modo da avere una riga del genere
00000000 - 0100 0000 0000 0000 F301 F301 F301 0000
Ora facendo partire il gioco e caricando il salvataggio modificato ti ritroverai con tanti di quei soldi che potresti giocare pure a Sim City.

X-WING

Ave Ministry of Game
mi chiamo Fabio e sono un vostro assiduo lettore nonché appassionato di giochi spaziali. Un anno fa ho acquistato X-Wing, un gioco che mi ha appassionato dall'inizio ma non purtroppo alla fine perché non ci sono ancora arrivato. Raramente uso trucchi ma questa è una situazione disperata. Spero che mi rispondiate presto, meglio ancora nel prossimo numero di PC Game Parade. Aiutami sono disperato. Ciao e grazie

Fabio, Roma

Ma... fermi tutti! Cosa cavolo sta succedendo?!? Sbaglio o questa lettera e quella precedente sono IDENTICHE? Partendo dal presupposto che è praticamente impossibile che si tratti solo di una coincidenza, le possibilità si riducono a 3. A- Siete due fratelli gemelli separati dalla nascita, ma con poteri ESP; in questo caso uno dei due ha volontariamente o involontariamente condizionato il secondo a scrivere una lettera identica alla prima semplicemente concentrandosi sul desiderio di avere i cheat di entrambi i giochi. B- In realtà, cari Mark e Fabio, siete la stessa persona, una persona che soffre si doppia personalità e raptus schizzofrenici. Di giorno ti comporti come un tranquillo giocatore di strategici e war game mentre di notte ti trasformi in un accanito divoratore di simulatori spaziali, shoot 'em up in soggettiva e tutto ciò che ti permette di far partire raggi laser o proiettili da quello che tieni in mano; quando c'è la luna piena invece ti metti a giocare allo strip poker di Samantha Fox per C64. C- Sei lo stesso lettore che, seguendo molto attentamente questa rubrica, hai capito che è difficile farsi dare una risposta su queste pagine se le richieste sono troppe, perciò hai deciso di mandare due lettere con una richiesta ciascuna. In questo caso lascia che ti dica due cose: 1- Avrei comunque risposto alla tua lettera. 2- Potevi almeno scrivere due lettere differenti...
Per quel che riguarda X-Wing invece la cosa da fare è molto semplice. Durante una qualsiasi missione digita WIN e ti ritroverai con munizioni e scudi illimitati, in questo modo non avrai più difficoltà a finire Krush Kill 'n'... ehm, X-Wing.
Hey, aspettate un attimo e se invece siete due amici di cui uno analfabeta?

Krush Kill 'n' Destroy

X-ROM NIRVANA

Saggio Ministry of Game,
ho un piccolo (per te) problema da porti. Sto giocando al gioco X-Rom di Nirvana col quale mi sono divertito un bel po' a vestire i panni di Jimi e rivisitare tutte le situazioni del bellissimo film di Salvatores. Il problema è che tutto questo divertimento si è improvvisamente bloccato per colpa si uno schifosissimo Black Devil che non mi fa passare. Per la precisone sono appena entrato nel sistema della Okosama Star, sono avanzato nel corridoio pieno di porte ed ho già affrontato quattro Light Devil, ma dopo aver aperto l'ennesima porta mi sono ritrovato in una riproduzione della casa dalla quale non riesco ad uscire. Cosa devo fare? Ho visto che la porta emette dei suoni, ma per il resto sembra tutto normale. Per favore aiutami altrimenti il povero Jimi si ritroverà con il cervello impanato e fritto.

Claudio, VE

Caro Claudio eri sulla strada giusta. Il tuo problema, molto probabilmente, deriva dal fatto che non sei un grande esperto di Karma-Yoga. In effetti, per uscire devi proprio usare la porta (lo so che sembra una cosa scontata, ma lascia che ti spieghi). Come hai avuto modo di vedere la porta produce dei suoni, per poterla aprire non devi far altro che "suonare la porta" nel modo giusto. Partendo dall'alto numera le quattro onde della porta da uno a quattro, quindi segui questa sequenza: 1, 2, 3, 4, 2, 3. La porta finalmente si aprirà e il povero Jimi avrà ancora qualche speranza di salvarsi la pellaccia.

INDIPENDENCE DAY ID4

Astuto Ministry of Game,
il mio nome è Remo Williams (tutti a me oggi? NdALCab). No scherzavo, sono Silvio e seguo la vostra rivista da tempi immemorabili (due anni). È da tanto che voglio scriverti, ma ogni volta che stavo per prendere in mano carta e penna (monitor e tastiera) mi ritrovavo già con la risposta in mano, risposta data ad un altro lettore, ma di vitale importanza anche per me. Questa volta, però, non sono riuscito a reggere e mi sono deciso a scriverti subito. Quello che ti chiedo è una mano per finire Independence Day (il gioco è meglio del film). Puoi darmi cheat, trucchi o solo consigli, ma quello che importa è che riesca a finire ID4 al più presto, prima che mi trasformi in un alieno.

Silvio Sacchi, MI

Ciao Silvio, problemi con gli alieni? Be' finalmente ti sei deciso a scrivere. Sai, sono in molti quelli che seguono assiduamente queste due (pardon, quattro) pagine, ma non si fanno mai sentire. La maggior parte lo fa per prigrizia, altri per timidezza, ma il problema è che se tutti facessero così andrebbe a finire che le lettere dovrei inventarmele. Certo non mi posso lamentare visto che ultimamente la redazione ne è sommersa, ma non mi stancherò mai di rinnovare l'invito a farvi avanti e scrivermi. Tornando a noi, sono contento che in giro ci sia qualcun'altro che la pensa come me, addirittura secondo me ID4 è il più brutto film di fantascienza degli ultimi dieci anni, ma non è questo il punto. Il nocciolo della questione è che sono pieno di cheat e che non so da dove partire. Facciamo così: metti in pausa il gioco ed inserisci uno dei seguenti codici.
R
Tasto cursore destra
L
Tasto cursore sinistra

Indipendence Day ID4

U
Tasto cursore su
D
Tasto cursore giù
E
Tasto E
A
Tasto A
O
Tasto O
DH1
REDO
50 Granate di tutti i tipi
RUDE
Invulnerabilità
REED
Persone grasse
DEAD
Corpi fluttuanti
REAR
Controlli invertiti
OOEER
Le piante piangeranno quando verrano colpite

AAAAAAAAAARRRR
Modalità scheletro
DOODAD
Animazioni stupide
DEER
Voci stupide
RUDDER
Carica arma più munizioni infinite

DH2
RELOAD
Parecchie granate
ODDEXE
"Fergalità"
DEAD
Scheletri
DARE
Immortalità
RUDE
Ricarica tutte le armi

DH3
"RUDE," DataOn — Dati sullo schermo
"DODOR," UseAllCams — Tutte le visuali
"ODDAXER," ShowFergus — Fergus Mode
"LULLEDA," SlowMeDown — Supercorsa
"LEADER," LoadsAPlanes — 16 aerei sulla città
"OOEEDDXXR," LoadsATurbos — 99 Turbo
"LOUDER," InfLives — Vite infinite
"LARD," FatMode — Modelli 3D ingranditi
"LOROEAXAR," JumpLevels — Per saltare da un livello all'altro

PANDEMONIUM

Giocoso Ministry of Game, sono Michele e ti scrivo per dirti che sei il migliore e nessuno potrà mai superarti. Già che ci sono ti chiederei qualche trucchetto per Pandemonium, quel platform molto divertente che non riesco a finire. Se mi rispondi salverai la vita a un giocatore troppo giovane per morire.

Michele, PV

Che gentile! Mi hai scritto una lettera solo per farmi i complimenti?
Grazie! Certo poi ti è venuto in mente che installato sul tuo PC c'era un gioco che non riuscivi a completare... che coincidenza!!! Vabbe' già che ho letto la tua lettera farò anche lo sforzo di risponderti.
Questi sono i codici per accedere ai rispettivi livelli...

1. OMAAEBIA
2. NAABEBAI
3. ENAIAKBI
4. PEIAIBBA
5. KFCACICE
6. AFICBAIM
7. NGIAIBJJ
8. EHIIAKAC
9. NIIAIBKB
10. AHICBAJE
11. LOCACMGI
12. KACACIIM
13. OAIAIDLB
14. ELIIAODC
15. OEIAIELJ
16. OGIAJEEB
17. AHMCBCMD
18. AJECBDEF

Mentre questi serviranno a darti una mano, un'arma, ecc.
AOIMFPIJ — Incantesimo del fuoco
AOEMDPIJ — Incantesimo del ghiaccio
AOMMHPIJ — Incantesimo che rimpicciolisce
OTTOFIRE — Con questo codice una volta che troverai un'arma non la perderai più
VITAMINS — 31 vite ti bastano?

Pandemonium

Lettere dal Futuro

Ovvero tutto quello che avreste voluto sapere sui cheat se solo vi avessi lasciato il tempo per chiedermelo. Come piatto del giorno questo mese ho Jedi Knights. Come Quake, più di Quake, la Lucas come al solito non sbaglia un colpo e noi cheattoni (non è un'offesa) saremo pronti ad accoglierlo. Come dessert poi vi offro un piccolo cheat per Twinsen's Odyssey.
È solo un piccolo cheat, ma è molto più utile delle solite lunghe e noiose soluzioni (beh quasi...). Buon appetito.

DARK FORCES II: JEDI KNIGHTS

Vi ricordate di Dark Forces? Secondo me era un gioco fantastico, di gran lunga superiore a Doom e compagnia bella.
Il problema è che non ho mai saputo se questa mia passione per questo gioco fosse data dall'effettiva qualità del prodotto oppure dalla mia smodata passione per tutto ciò che ha a che fare con Star Wars (più la carta igenica con sopra stampata la faccia di Kirk... BDM non ti scaldare, stavo scherzando)(phasers on kill... NdBDM). Non che mi interessi scoprirlo, l'importante è essersi divertiti, ma mi scoccia pensare che a molti non sia piaciuto. Ora è la volta di Jedi Knights, seguito di Dark Forces con più poligoni e cheat del suo predecessore. Usateli pure, ma ricordatevi che se lo fate, Yoda non vi rivolgerà più la parola...
Ah, un'ultima cosa: questi cheat funzionano solo con la versione completa. Premete T

Dark Forces II: Jedi Knights

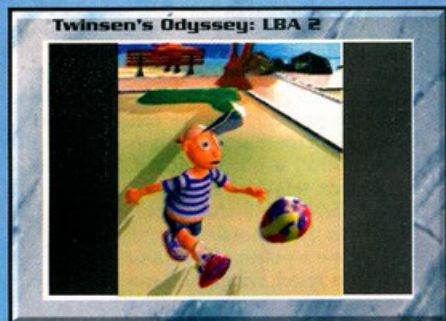
quindi inserite uno dei seguenti codici:

THEREISNOTRY — *Passa al livello successivo*
*WHITEFLAG** — *Disabilita l'inteligenza artificiale*
DEEZNUTS — *Aumenta il livello della forza*
ERIAMJH — *Volareee, oh oooooh...*
*JEDIWANNABE** — *Invulnerabilità*
RED5 — *Tutte le armi*
WAMPRAT — *Tutti gli oggetti*
IMAYODA — *Per diventare Light Master Jedi, Jedi, Jedi....*
RACCOONKING
YODAJAMMIES — *Mana*
SITHLORD — *Per diventare Dark Master*
5858LVR — *Mostra tutta la mappa*
*SLOWMO** — *Slow motion*
*PINOTNOIR** — *Ricomincia il livello con le armi attualmente in possesso*
WARP — *Per saltare da un livello all'altro*

Al posto dell'asterisco inserite 1 o 0; 1 = Attivato; 0 = Disattivato

TWINSEN'S ODYSSEY: LBA 2

Fantastico, un altro seguito di un gioco fantastico (è il mio mese fortunato). Twinsen è tornato nei guai o sono i guai che hanno ritrovato Twinsen; il fatto è che ci ritroviamo di nuovo nei suoi panni, intenti a sbrogliare quella contorta matassa che è Twinsen's Odyssey. Sono particolarmente contento di pubblicare questo cheat perché è rarissimo trovarne per delle avventure, di solito non c'è altro da fare che pubblicare la soluzione completa. È vero che LBA 2 ha una componente arcade, ma avrò il diritto di essere felice ogni tanto o no? In ogni caso durante il gioco tenete premuto il tasto SHIFT e digitate: TWINSEN'S BACK per avere lo zaino pieno di roba;di cosa? Beh, guardateci dentro.

Twinsen's Odyssey: LBA 2

WIPEOUT 2097

Attenzione! Tutti coloro sprovvisti di 3Dfx passino al cheat successivo. Infatti come i più fusi di voi si saranno dimenticati, questo capolavoro (almeno per PSX) gira solo su PC equipaggiato con l'acceleratore grafico della Voodoo in maniera eccelsa. Ora che vi ho riportato con i piedi per terra permettetemi di farvi l'ennesima domanda (sì, ma rispondete ogni tanto!): è meglio spendere trecentomila lire per un acceleratore grafico e giocare ad un gioco che comunque rallenta se non avete pure un P200 e la Millenium II o spendere duecentocinquantamila lire per il PlayStation? Io ho già risposto, e non venitemi a dire cose del tipo: "Sì, ma col PC puoi fare un sacco di altre cose" e via dicendo; sto parlando di Wipeout (anche se è vero che il PSX è senza tastiera e inserire i cheat è più complicato).

Wipeout 2097

Nella schermata dei titoli digitate:

RUSH — Per avere dei veicoli alternativi (molto stupidi)

Nel menù principale digitate:

XTEAM — Per avere il Piranha Team
XCLASS — Per abilitare la Phantom Class
XTRACK — Per avere subito tutti i tracciati

Mettete in pausa il gioco durante una corsa e digitate:

PSYMEGA — Armi infinite
PSYPROTECT — Energia infinita
PSYTICKER — Tempo infinito
PSYRAPID — Super mitraglietta
FRAMERATE — Mostra il frame rate (questo l'ha messo l'Intel per convincervi a comprare un P200)

IGNITION

La mania delle corse con visuale aerea e veicoli miniaturizzati sta impazzando. Dopo MicroMachines le software house si sono accorte che l'importante non è guidare macchine da sogno o su pianeti lontani.
A noi videogicatori interessa divertirci e basta, ci accontentiamo anche di un maggiolone e una tangenziale di Los Angeles, al resto ci pensiamo noi. Ignition è un buon esempio di quello che voglio dire perciò si merita un posto fra i cheat di questo mese.

Digitate uno dei seguenti codici nella schermata dei titoli:

STRINGS — I nemici non vi daranno più fastidio
SVINPOLE — Abbassa la visuale
SKUNK — Mostra solo le ruote del vostro veicolo
FILMJOLK — Lo schermo continuerà a flippare
SLASKTRATT — Per avere tutte le macchine
SURMULE — Per avere tutti i percorsi
BANARNE — Deforma le vetture

Ignition

Scrivete a:

Se hai qualche quesito da porre scrivi al seguente indirizzo:
PC GAME PARADE - MINISTRY OF GAME
V.le Espinasse 93 - 20157 Milano
FAX 02 - 38010028
E-Mail: pcgame@mail.viva.it

Total Annihilation

TOTAL ANNIHILATION

Se non mi sbaglio questo gioco dovrebbe distinguersi dalla massa di cloni di C&C per la sua incredibile quantità di unità. Potrei anche ricordami male ma una cosa è certa: questo gioco si distingue dalla massa di strategici in tempo reale per l'incredibile quantità di cheat. Aprite la chatline e digitate uno dei seguenti cheat preceduto dal segno +. Alcuni cheat necessitano di un valore ad esempio: +light 1000. Fate un po' di esperimenti, è ovvio che io non li ho provati tutti.
notoktobuild, oktobuild, SHOT, BECARRIED, QueryTertiary, QuerySecondary, QueryPrimary, AimFromTertiary, AimFromSecondary, AimFromPrimary, SweetSpot, QueryNanoPiece, numtables, TABLEINFO, los, numlines, TABLE%d, line%d, Zbuffer, Feature, TreeDeath, SelBoxes, Search, SeaLevel, Reload, Profile, Move, MemDump, Mem, Include, Edge, DPrint, DebugBreak, BurnOne, BurnAll, BigBrother, Assign, Assert, Drop, NowISee, NoEnergy, NoMetal, HalfShot, DoubleShot, Dr, ILose, Iwin, Kill, View, Control, ATM, FilmSpeed, Film, Sing, NetStats, Clock, ScreenChat, Radar, MusicMode, Selectable, Rcache, Light, LOSType, FShadow, Tshadow, Dither, Shadow, AntiAlias, Sound3D, CDStop, CDPlay, Give, IFace, ScrollSpeed, Contour, NoShake

Se non vi sono bastati allora eccovene un'altra manciata.

ATM — 1000 di metallo ed energia
RADAR — Copertura radar al 100%
DOUBLESHOT — Raddoppia il danno delle armi
NOWISEE — Mostra la mappa nella sua integrità facendo sparire i limiti di visibilità

No carrier

Uff, che fatica! Non è stato per niente facile riempire quattro pagine, devo ancora abituarmi. Comunque sono stanco, ma felice; felice perché ho avuto modo di vedere come questo nuovo spazio molto più ampio nei mesi a venire ci darà modo di instaurare un rapporto ancora più di dialogo e meno "botta e risposta". Credo che per festeggiare andrò a farmi un bagno nella fontana di piazza Navona sperando di non farmi male tuffandomi da qualche statua secolare. Ma quand'è che si decideranno a togliere quelle vecchie e decadenti fontane per rimpiazzarle con delle attrezzatissime piscine con tanto di trampolino olimpionico? La gente potrebbe farsi male...

A CURA DI ANDREA "HYPE" SIMULA (PCGAME@MAIL.VIVA.IT)

Prologo

Benvenuti, una parola che viene usata, di solito, per accogliere i visitatori di una particolare località. Benvenuti viene usato da me in questo particolare momento per dare la benedizione a una nuova rubrica che da questo mese avrà come scopo quello di parlare della realtà alternativa ai videogiochi, ma legata implicitamente ad essi per motivi cultural sociali.
Perché questo? Perché il mercato dei videogiochi in generale ormai ha assunto una vastità e capillarità tale che non è più possibile far finta di niente. Perché il mercato Playstation merita uno spazio: non fraintendete, non faremo una rivista console, non ci interessa al momento, né tantomeno recensioni, solo una panoramica su ciò che succede nel mondo PSX, i migliori titoli in uscita e via discorrendo. Ma non è finita qui, affronteremo tematiche quali nuove tecnologie che si adattano o che sono comunque di interesse comune per i patiti di videogiochi… e chissà cos'altro. Vi prometto che non ruberemo spazio alle recensioni e al fulcro portante di PC Game Parade, la rivista minestrone non è il nostro forte (anche se è più facile da fare): cerchiamo solamente di dare una visione un po' più a 360° del magico mondo videoludico… Spazio al nostro inviato Andrea Simula…

BDM

Sez. Playstation

NET YAROZE

**Bello, nero e cattivo. Così potremmo definire il nuovo modello che la Sony ha deciso di presentare allo Smau.
Si chiama Net Yaroze o soltanto Yaroze e il termine significa "lavoriamo insieme" in lingua nipponica. La filosofia che sta alla base del nero oggetto del mistero creato dalla Sony, è quello di mettere a disposizione un kit di sviluppo (Yaroze, appunto) per tutti coloro che intendono programmare videogiochi per Playstation. Con il termine "lavoriamo insieme" si intende il concetto di coinvolgere tutti gli sviluppatori che lavoreranno con Yaroze, a condividere le proprie idee con altri per raggiungere obiettivi significativi per la crescita del Playstation.
In effetti, il modo migliore per ottenere nuove idee è quello di avere tante teste che lavorano a uno o più progetti per poi scegliere il migliore, ovvero il videogioco che poi effettivamente raggiungerà le case di tutti i maniaci del PSX.**

**Attraverso Internet gli utenti avranno la possibilità di collegarsi a un sito creato appositamente come in un forum, per scambiarsi idee: ecco il perché del suffisso Net davanti al nome.
Ma come si può diventare sviluppatori in tal senso?
Beh, innanzi tutto acquistando uno Yaroze bello e pompato: per la modica somma di 549.99 sterline (che poi tanto poche non sono, visto che corrispondono circa a un milione e quattrocentomila lire) comprensive di Iva, si può ordinare (non lo troverete, infatti, nei negozi) uno Yaroze comprensivo di Starter Kit (l'ambiente con cui programmare in liguaggio C), tre manuali per l'installazione e l'utilizzo, due controller, un cavo A/V, e un adattatore di tipo SCART. Inoltre una Access Card (del tutto simile a una memory card, ma da inserire nel primo slot come se fosse una chiave di protezione) e un cavo seriale per collegare Yaroze al vostro personal computer: già, perché voi pensavate di programmare con il joypad, giusto? No, per niente!
Si utilizza il PC, sia in ambiente Dos che in ambiente Windows o Windows 95 grazie ai tool forniti con la macchina.
Per utilizzare al meglio Net Yaroze è necessario un 486 DX2 a 66 MHz dotato di 8 Mb RAM, 10 Mb di spazio libero su hard disk, connessione a Internet, lettore CD-ROM, una SVGA, ma soprattutto un monitor a colori per controllare il risultato del vostro sviluppo (il classico televisore).
Ma ecco il succo di tutta la storia. Abbiamo visto Yaroze all'opera e vediamo se è possibile rendere l'idea a tutti coloro che hanno interesse a possederne una. In primo luogo Net Yaroze supporta quasi tutte le periferiche del PSX normale.
I giochi che vengono creati con lo Starter Kit non possono essere utilizzati sul Playstation normale, mentre vale il discorso inverso: non solo è possibile giocare con tutti i giochi in commercio, ma anche quelli NTSC e altri standard (procuratevi un televisore adatto comunque).
Tutti giochi che i membri (dei quali la Sony possiederà nome e cognome e potranno avere un solo Yaroze a testa) sviluppano sono "condivisibili" solo sul Net Yaroze Member's Web Site, mentre se si ha intenzione di vederli un giorno commercializzati si deve inviare tutto il materiale alla Sony che provvederà, se l'idea sviluppata piace, ha rendere pubblico il gioco e a ricompensare il provetto programmatore.
Non è detto che qualcuno non riesca anche a trovare lavoro per qualche software house. Che dire?
L'idea è più che buona, come dire, non ci resta che attendere.**

ToCA – Touring Car Championship

Niente male come recensione per cominciare al meglio questa parte di Alternative Reality dedicata al Playstation: ToCA, il gioco ufficiale del campionato inglese per auto da turismo, era un titolo molto atteso dal pubblico, soprattutto inglese e italiano che, per le corse, è davvero patito.
Di ToCA possiamo dire che vi permetterà di entrare nell'abitacolo delle auto da competizione che hanno partecipato al campionato del 1997, un po' con la guida a destra e un po' a sinistra a seconda delle marche che vi hanno partecipato: in tutto otto case come la Honda con la Accord, l'Audi con la A4 oppure la Renault con la Laguna, tutte riproduzioni assolutamente fedeli agli originali.
I circuiti sono quelli del campionato, come Sirlverstone, Brands Hatch oppure Oulton Park o Knockhill.
Ebbene, da ToCA aspettatevi grafica mozzafiato, musica ed effetti sonori assolutamente realistici (qualche dubbio sul rumore di fondo del motore, ma niente a cui l'orecchio non possa farci l'abitudine...), ma ciò che più ci convince è il realismo del comportamento del mezzo mentre si sfreccia a 230 all'ora e si prendono dei piccoli dossi, quando si passa sui cordoli o si va per i campi per una scampagnata... Oscillazioni e vibrazioni variano con il tratto di percorso che si sta affrontando.
La giocabilità, data anche l'assenza di compromessi con tutti gli altri piloti "auto-guidati" che rendono pan per focaccia ad ogni vostro sgarro, pare assolutamente elevata grazie alla possibilità di affrontare gare singole, prove cronometrate, ma soprattutto un campionato ricco delle sensazioni e della giusta difficoltà che rendono ToCA un punto di riferimento per la stagione natalizia.
Per questo mese è tutto... alla prossima!

Sez. HiTech

Volevo il cellulare con le rotelle

Parliamo ancora di Sony: la società nipponica introduce il concetto di Jog Dial per il suo nuovo cellulare supercompatto CMD-Z1. Si tratta di un telefonino dalle ridotte dimensioni (sta tutto nel palmo della mano) e caratterizzato da una tecnologia di elevata qualità: naturalmente GSM possiede una rotella posizionata su un angolo del dispositivo, la quale consente di gestire tutte le opzioni mediante il pollice (o l'indice a seconda della mano con cui si regge il telefono). Inoltre, è dotato di funzioni particolari come il trasferimento dei dati e fax attraverso collegamento PCMCIA, inviare o ricevere messaggi SMS, la programmazione dello spegnimento e dell'accensione e molto altro ancora.
Il design è particolare e un ampio display assicura inoltre un'ottima visibilità dei caratteri e della simbologia. Tecnicamente il CMD-Z1 della Sony ha una ricezione ottima, una batteria che dura, in stand by, 80 ore e che permette di parlare, a seconda delle caratteristiche della rete telefonica, fino a 10 ore consecutive.
Il prezzo? Elevato, ma ne vale la pena: 1250000 lire. Per informazioni telefonate allo 02/618381.

Ora faccio a pezzi i programmi TV

Questo lo dovevamo ancora vedere. Siete annoiati dai programmi TV e non torvate più gusto neanche nello zapping? Bene, restate calmi, perché da ora potrete utilizzare la spada laser di Luke Skywalker: si tratta di un telecomando universale dotato delle fattezze dell'arma più famosa nel cinema. Con essa potrete cambiare canale come per spazzarli via dalla faccia del pianeta!
Questa meraviglia, riproduzione dettagliatissima e autorizzata dalla Lucas Film, racchiude anche i comandi per la gestione dei videoregistratori e dei decodificatori satellitari. Inoltre "spara" un suono ogni volta che si schiaccia un pulsante (naturalmente i suoni sono quelli della serie originale), ma possono essere esclusi se ritenuti fastidiosi.
Fra le varie funzioni troviamo l'autocheck, il richiamo dell'ultimo canale selezionato e, data la complessità del meccanismo, potete chiamare il servizio di assistenza on line.
Costa 40 dollari e ha la garanzia di un anno. Per informazioni e ordinazioni: http:\\www.sharperimage.com

A CURA DI ALESSANDRO "ZOLTHARRO" DEBOLEZZA (ZOLTHARRO@ZEROCITY.IT)

È lui, non si scappa: Gonzo è la reincarnazione del nostro Fabio "ADO" Ferrario, un uomo, ma che dico "uomo", un "qualcosa" che di normale praticamente non ha nulla: un mito, un'eccezione, una rarità da collezione, quasi da tenere sotto vuoto per evitare che si diffonda nell'aria. Un "volatile" ?! Uhm ... quasi. In pratica proprio come Gonzo, il più fesso di tutti quanti i pupazzetti del noto spettacolo televisivo: non so a voi, ma a me ricorda decisamente una quaglia. Ma ora basta parlare di queste farlocche disquisizioni e vediamo un po' cosa è questo remake videoludico del celebre libro di Robert Louis Stevenson conosciuto come "L'isola del tesoro". Innanzi tutto vi premetto che è un titolo dedicato a tutta quanta la famiglia (del resto è o no il PC Home che state leggendo?!), quindi non aspettatevi cose stile Monkey Island: si tratta di una speciale avventura grafica da giocare tutti insieme, per passare un po' di tempo col proprio bambino. Seguendo le gesta del prode capitano Smollet (che in realtà è Kermit la Rana) dovrete avventurarvi in tante locazioni fantastiche alla ricerca del tesoro nascosto dei pirati, interagendo con tutta la stravagante banda dei Muppet (ci sono tutti quelli più famosi, più tutta una serie di creature nuove disegnate e animate appositamente per il gioco dell'Activision), passando per tanto strampalate quanto colorate locazioni senza fare arrabbiare le miriadi di pirati "muppettosi" sparsi ovunque. Ma, ovviamente, come in ogni avventura che si rispetti, dovrete risolvere degli enigmi: tutti i puzzle vi daranno degli indizi per portare a termine l'avventura, ma attenzione, perché anche quando sarete davanti al forziere le sorprese non mancheranno! Eppoi anche questa volta i pupazzi non saranno soli, ma saranno accompagnati dai loro amici umani, ovvero Tim Curry e Billy Connolly. Non li conoscete?! Possibile. Anche perché entrambi hanno girato pellicole famose, ad esempio Tim Curry lo avrete visto in "Oscar, un fidanzato per due figlie", la parodia comica con Sylvester Stallone nei panni di Snaps Provolone. Lui era il maestro di dizione, che alla fine si sposa la figlia svergognata. Capito adesso? Ma ovviamente non finisce qua. L'intero gioco è stato realizzato con una nuova tecnica di archiviazione video, che consente immagini fluide e sonoro di alta qualità, mantenendo la grandezza del video a pieno schermo. Potrete viaggiare a 360° nelle locazioni precostruite e i personaggi non sembreranno mai incollati, grazie alla cura con cui il titolo è stato programmato. La qualità grafica insomma ricorda l'elevato dettaglio di Rama della Sierra per intenderci. La struttura di gioco è divisa in quattro mondi: la Locanda Bendow, dove dovete trovare la mappa del capitano Flint, per giungere poi a Bristol, ove dovrete assolutamente recuperare un barca per approdare sull'isola del tesoro, imparando, allo stesso tempo, a governare la vostra nave, l'Hispaniola. Solo quando troverete l'isola del tesoro potrete tentare di appropiarvi del misterioso tesoro dei pirati, sebbene certo non sarà cosa semplice. Ma non preoccupatevi, perché se doveste inchiodarvi, c'è sempre l'attento Help che potrà togliervi dai guai. Bene, un'ultima cosa: assicuratevi semplicemente di avere un po' di RAM (anche virtuale va bene) e una buona scheda audio, perché perderne il sonoro sarebbe proprio un peccato!

Kermit la Rana non ha bisogno di presentazioni. Chi non la conosce?!

Piggy e Kermit, i due eterni fidanzatini. Hanno appena trovato un tesoro immenso e già lei mette le mani avanti (!?!)...

... e se vi siete sempre chiesti a chi si fosse ispirato l'autore di Gonzo, ora ve ne sveliamo il mistero!

Eccolo qua Fabio, ehm, no, Gonzo! Osservate anche il vascello, in stile Muppettiano...

Beh, un'altra foto di Gonzo non potevo ometterla! Oramai è il mito della redazione...

PRO

Se giocato in famiglia, sarà sicuramente divertente, coinvolgendo tutti quanti.

L'avventura è ben strutturata, mai difficile, intuitiva e divertente (e oltretutto in italiano).

CONTRO

È limitato a una ristretta cerchia di utenti, ovvero le famiglie: il problema è trovare il tempo per giocarlo tutti insieme.

Giocato da soli sicuramente perde, anche se l'atmosfera attrae molto.

DISTRIBUTORE
Software&Co

A CURA DI ALESSANDRO "ZOLTHARR" DEBOLEZZA (ZOLTHAR_ZEROCITY.IT)

encarta 98 encyclopedia

Se credevate che i giochi fossero esclusi, beh, eccone qua un esempio...

Questa è la quinta, no dico, la quinta edizione della sopracitata enciclopedia multimediale: se Microsoft è arrivato a farne una quinta edizione, un motivo ci sarà, o no?! Okkey, okkey, anche del DOS ne esistono diecimila versioni, ma qua stiamo parlando di una enciclopedia multimediale, e non di un sistema operativo del quale oramai non si sente più parlare. Quando apparve il primo Encarta, sinceramente non credo che la gente lo prese molto in considerazione. Eravamo agli inizi di questa nuova era integrata al "tutto in uno", immersa in tutto ciò che è computer: quanti a quel tempo potevano credere che un semplice CD-ROM potesse essere veramente un investimento in parte sostituivo di quello che potevano contenere dozzine di volumi di grandi o famose enciclopedie?! No, nessuno ci credeva seriamente, ma piano piano le cose sono emerse dalle profondità voluminose dei mega di dati incastonati nei CD, e così adesso programmi di questo genere non sono nuovi e fanno bella mostra di se su parecchi scaffali di vetrine di negozi, e taluni pure su quelli di casa nostra. Cosa possiede in più Encarta 98 degli altri?! Semplicemente al momento attuale è la più aggiornata, la più attuale, la più innovativa, la più user-friendly prodotta e disponibile sul mercato, in modo che un semplice click possa portarvi dove volete, possa farvi vedere ogni cosa della quale non conoscete nulla: le informazioni sono a poca distanza, basta un click. Partiamo quindi con una descrizione rapida (visto lo spazio a disposizione) di quello che è Encarta 98.Come già avete capito è una enciclopedia multimediale, che spazia su tutti i campi conosciuti, dalla tecnologia alla letteratura passando, non so, per la geografia. Tutto quanto è all'insegna della semplicità: il database degli articoli consultabili contiene oltre 32.000 documenti tutti quanti rintracciabili attraverso un engine di ricerca, qualcosa stile Altavista per intenderci. Ma non solo. Uniti a quei documenti ci sono oltre 16.000 elementi multimediali, i quali spaziano da animazioni a file sonori. Immagini escluse ovviamente. Inoltre, grazie all'utilizzo di script java e affinità di questo genere, ci saranno paesaggi 3D integrali, tutti quanti consultabili nella loro profondità, con zoom micro e macroscopici. Se vi piace la geografia, beh, c'è l'atlante geografico integrato: attraverso di questo potrete grossomodo viaggiare virtualmente attorno a tutto l'emisfero terreste, selezionando poi una locazione desiderata e carpirne tutti i segreti più reconditi. Eppoi ci sono i tour guidati per impararne le funzionalità un po' più evolute, come ricerche incrociate tra più documenti, recuperandoli indistintamente da uno dei due CD del prodotto in questione. Ma se vi vorrete concedere il lusso di acquistare la versione Deluxe (non ancora disponibile in Italia) allora avrete a disposizione anche un terzo CD, nel quale troverete un pratico Organizer. A cosa serve?! Sostanzialmente a soddisfare le esigenze dei singoli, schedulando le proprie abitudini, paragonandole ai più, imparando cioè a conoscersi un po' meglio. Un po' come se fosse una piccola enciclopedia di noi stessi scritta da noi stessi e consultata solo da noi stessi. Un'idea carina, ma sinceramente non so quanto efficace. Eccolo qua Encarta 98: volete una finestra sul mondo?! Aprite Encarta 98...

Un accenno dell'Atlante Geografico. Fate girare il mondo e selezionate la destinazione.

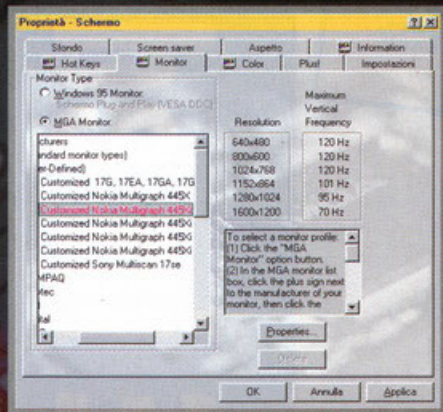
Se avete bisogno di informazioni, se vi serve un enciclopedia, ma in casa non ci sono abbastanza mensole per contenerne i volumi, se la richiesta di dati non è mai sufficiente, sappiatelo: ora potete aprire una finestra su Encarta 98.

Con Encarta 98 saranno a disposizione parecchi plug-in. Uno di questi cercherà di ottimizzare il sonoro del PC.

A CURA DI ANDREA "HYPE" SIMULA (HYPE@MAIL.VIVA.IT)

Nokia 445Xi Multigraph

Se non sono grandi, grossi e luminosi... non li vogliamo!

Attenzione: stiamo per proporvi uno di quei dispositivi che potrebbero fare la felicità di coloro che con il computer ci lavorano, ma non disdegnano (buon per noi) i videogiochi. Un monitor che per dimensioni, prezzo e tecnologia riserva diverse sorprese. In primo luogo si tratta di uno schermo dotato di 21 pollici di dimensione e una diagonale visibile e sfruttabile (questo è l'importante) di 49.5 cm.
Tutto lo schermo – non trattandosi di simil Trinitron – è ricavato da una sezione di superficie sferica, ma comunque decisamente piatta per un monitor del genere e inglobato in una struttura di plastica dalle linee morbide e sobrie come, d'altronde, tutta la nuova linea di monitor Nokia.
Nella parte frontale del 445Xi sono disponibili quattro pulsanti per le regolazioni della geometria dello schermo e della qualità dell'immagine, mentre centralmente ben visibile è stato posizionato il tasto di accensione. Sul retro sono state posizionate le prese per l'alimentazione, l'uscita del cavo Svga e la presa Access Bus. Non c'è traccia dei connettori a baionetta (bnc), ma dovrebbe essere disponibile un'opzione che li contempla. Ma veniamo al succo di questo grosso Nokia: a dispetto delle dimensioni che, solitamente, comportano una diminuzione della definizione dell'immagine, il 445Xi è dotato di una brillantezza di colori e di una qualità generale dell'immagini che si avvicina moltissimo a quella di monitor dotati di cinescopio Trinitron e di un dot pitch inferiore (e di un prezzo superiore). Queste caratteristiche fanno si che il Multigraph della Nokia sia facilmente adottato per applicazioni di modellazione 3D che per giochi in alta risoluzione. Fra le opzioni dedicate alla regolazione dell'immagine troviamo anche la selezione della temperatura del colore del monitor, la smagnetizzazione e, naturalmente, tutte quelle regolazioni della geometria che vi permetteranno di allargare la visuale fino ai bordi estremi dello schermo. Fra le altre cose è possibile salvare come preset le modifiche apportate.
Il monitor è anche plug & play (Vesa DDC), infatti non appena allacciato, è stato riconosciuto da Windows 95 senza problemi e in grado di raggiungere, con una Millennium, refresh rate da capogiro: in 800 per 600 e 1024 per 768 pixel, la frequenza di scansione verticale raggiunge i 120 Hz (!), mentre in 1280 per 1024 (sempre in 16 milioni di colori) si ottiene una frequenza di 95 Hz, il che fa davvero rabbrividire. La risoluzione massima, è infine, di 1600 per 1200 pixel. Che altro dire? Ah, le dimensioni che, base per altezza per profondità sono rispettivamente di 50.5 cm per 49 cm per 50 cm. Eh il famoso prezzo? Tenendo conto dell'IVA e delle informazioni in mio possesso dovremmo essere intorno ai 2'000'000 di lira...
Parlando, invece, delle performance per coloro che amano alla follia i videogiochi (massimo rispetto, perché se li amate vuoledire che avete abbastanza tempo per giocarci...) le cose da dire sarebbero tantissime, oppure pochissime a seconda dell'importanza attribuita alla scelta del monitor.
Se vi piace avere immagini ad alta definizione, non distruggervi gli occhi, avete uno spazio per collocare la periferica tratta in questo articolo (21 pollici sono sempre 21 pollici!) e avete la disponibilità economica allora questo monitor è sicuramente la scelta giusta per cominciare a giocare in maniera veramente "professionale", stesso discorso per chi il computer lo usa per fare grafica, correggere testi o comunque avere una "superficie operativa" discretamente ampia. La Nokia oltre a fare degli ottimi cellulari ha dimostrato di saperci fare anche con i monitor. Complimenti, io intanto col capo chinato restituisco il prodotto al BDM che ha già deciso di appropiarsene sfruttando il suo "potere gerarchico"...

Ecco il pannello di controllo di Windows 95, come vedete tutto risulta completo e veloce da capire e modificare...

SPECS

Nokia

Nokia

Bello, veramente bello!!!

Suncom F-15E Talon

A CURA DI STEFANO GRADI (STEFANO.GRADI@TRADEMEDIA.IT)

Odio dover fare la recensione di un prodotto come questo: un simulatore giocato con un joystick normale non è più lo stesso.

Quando un appassionato di simulatori come il sottoscritto riesce a mettere le mani su un joystick di tal pregio non riesce più a guardare il mondo normale con gli stessi occhi. Il Suncom F-15E è la perfetta riproduzione (quando dico perfetta, intendo dire identica in quanto a forma e dimensioni) della cloche di un F-15 Eagle, famoso caccia americano del quale sta per uscirne una simulazione prodotta dalla Jane's.
Le generose dimensioni di questo joystick sono l'ideale per avere una solida base d'appoggio e un elevato feeling con i velivoli. La nuova tecnologia analogica ideata dalla Suncom, ha eliminato la presenza dei trigger e ha consentito un controllo diretto dell'azione.
I pulsanti sulla cloche sono in tutto quattro, più un castle e un hat (due piccoli sistemi di controllo a quattro direzioni, utili per diverse funzioni proprie dei maggiori simulatori).
La plancia, invece, presenta altri quattro tasti, uno per ogni funzione aggiuntiva di ogni pulsante. L'F-15E Talon è infatti completamente programmabile, potete assegnargli fino a 48 combinazioni di tasti, riuscendo, nella maggior parte dei casi, a eliminare l'uso della tastiera perfino nelle simulazioni ultracomplesse. Purtroppo non possiede delle memorie (presenti però su un'altra versione dell'F-15, l'Eagle), per cui ogni volta che cambiate gioco dovete riprogrammarlo, operazione semplice, ma piuttosto lunga.
Come detto nel cappello introduttivo, provare un joystick come questo è per me deleterio, non so come farò a tornare al mio misero Wingman Extreme; dovrò rimettermi a imparare a memoria tastiere su tastiere, non sarò più così comodo, non proverò più la sensazione di essere seduto nell'abitacolo di un vero caccia (naturalmente sto esagerando, comunque vi assicuro che una cloche è una di quelle cose che non servono a niente fino a quando non le si prova, dopo averci messo le mani sopra, non se ne può più fare a meno).
In definitiva, questo Suncom F-15E Raptor è proprio bello, l'ideale per ogni tipo di simulatore di volo (il protagonista non deve necessariamente essere un F-15), vale i soldi che costa!!!

SPECS

Suncom

Leader

Ne esistono anche altre versioni, differenziate tra loro dal nome e da piccole differenze.

Microsoft Sidewinder Force-Feedback Pro

La rivoluzione nel mondo dei joystick è alle porte: Microsoft precede tutti lanciando il primo prodotto che supporta il Force-Feedback.

A CURA DI STEFANO GRADI (STEFANO.GRADI@TRADEMEDIA.IT)

È strano che una tecnologia come il force feedback arrivi soltanto adesso nelle nostre case, a mio avviso la qualità delle periferiche che ci permettono di interagire con il computer è importantissima; un buon feeling con ciò che si muove sullo schermo aumenta notevolmente la giocabilità di un qualsiasi titolo. Se ben vi ricordate, il primo coin-op dotato di force-feedback era (ed è, visto che si trova ancora in moltissime sale giochi) il mitico, il fantasmagorico, l'ineguagliabile Out Run. Ogniqualvolta si usciva di strada, il volantino iniziava a tremare e, nel caso di un incidente, sobbalzava tutto. Da alcuni anni a questa parte, quasi tutti i cabinati dedicati a simulazioni di guida ne sono dotati; forse c'è stato un ritardo per i sistemi home a causa dei prezzi esorbitanti e dei processori poco potenti. Oh oh, non vi ho ancora spiegato che cosa è il force-feedback; niente paura, rimedio subito. Il force-feedback è una particolare tecnologia che permette al sistema di controllo usato (joystick, volante o cloche) di trasferire al giocatore le resistenze e le vibrazioni causate dalle azioni del protagonista del videogioco (omino, automobile, aereo o qualsiasi cosa vi venga in mente). Per farvi un esempio: quando andate in macchina, notate che il volante offre una certa resistenza, bene, questa forza viene ricreata per permettervi di provare le stesse sensazioni. Lo stesso vale per i contraccolpi in caso di salti, per i rinculi provocati da esplosioni o spari, per le vibrazioni di un motore acceso.

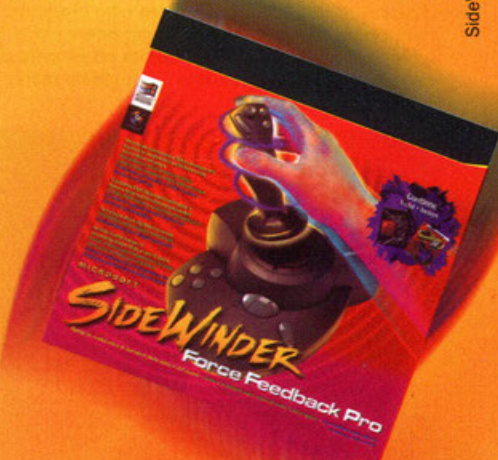
Capite, quindi, che il livello di realismo aumenta notevolmente e, di conseguenza, il coinvolgimento del giocatore è totale. Tutto questo necessita di grande potenza di calcolo (il joystick deve calcolare in tempo reale le conseguenze ai comportamenti del videogiocatore), sia da parte del computer che della periferica. Infatti, questo nuovo gioiello della Microsoft è impressionante, pensate che ha al suo interno un processore 16bit a 25Mhz, con 2Kb di RAM e 30 effetti predefiniti dotato di immancabile ventolina di raffreddamento; se ci mettiamo semplicemente a misurare le prestazioni potenziali di questo piccolo mostro, scopriamo che è praticamente in grado di superare una console come il Super Nintendo (dove andremo a finire... NdBDM). Il Sidewinder Force-Feedback Pro è un joystick di notevoli dimensioni, completamente digitale (quindi niente più trigger e potenziometri), ergonomico e programmabile. Oltre ai classici quattro tasti e al "point-of-view hat" (dispositivo per la reglazione del punto di vista) a otto direzioni posizionati direttamente sulla cloche, abbiamo anche altri quattro pulsanti più un selezionatore sistemati sulla plancia, giusto per tenere occupata anche l'altra mano (!!! NdBDM). Il selezionatore serve ad attribuire un'altra funzione a ciascuno dei pulsanti presenti (non schiacciando il selezionatore funzionerà la prima selezione, tenendolo premuto si attiverà la seconda), in pratica serve a raddoppiare il numero dei pulsanti disponibili. Il comodo e semplice gestore dei profili di gioco vi permetterà di creare una configurazione personalizzata per qualsiasi gioco vogliate, in aggiunta alla trentina già disponibili. Queste le principali caratteristiche di questo prodotto, il primo in assoluto a essere lanciato sul mercato. La prova su strada ha dato responsi più che positivi per quanto riguarda la sensibilità e la precisione nei movimenti, dovute anche alla tecnologia ottico-digitale brevettata dalla stessa Microsoft. Il force-feedback è esaltante, il livello di interazione con il videogioco è altissimo, anche se bisogna farci l'abitudine; io, dopo aver giocato per una mezz'oretta di fila a MDK correndo, saltando e continuando a sparare, mi sono sentito shakerato. Al momento in cui scrivo i videogiochi che lo supportano non sono poi molti (Flight Simulator 98 e Need for Speed 2, oltre ai giochi in bundle), ma in futuro lo saranno la quasi totalità presente sul mercato. Il Microsoft Sidewinder Force Feedback Pro è un joystick eccezionale, ha un solo difetto, purtroppo importante: il prezzo; chi può permettersi di investire tutti quei soldi in una periferica del genere? Non resta che sperare che in futuro i prezzi scendano.

Piccola nota in conclusione: assieme al Force Feedback Pro, la Microsoft ha anche presentato il Sidewinder Precision Pro, identico al fratello maggiore se non per la mancanza di suddetta tecnologia.

SPECS

 PRODUTTORE: Microsoft

 DISTRIBUTORE: Leader

 NOTE: L. 319.000 IVA comp.
La confezione include il software Microsoft per la gestione dei profili di gioco, Interstate '76 e MDK: Mission Laguna Beach (ovviamente ottimizzati per il Force-Feedback).

Per caso, per gioco, per lavoro

Si comincia per caso, per gioco, per lavoro. Ci sediamo accanto a un nostro amico (si comincia anche a causa delle cattive compagnie) che sta giocando o lavorando e cominciamo a emettere sentenze a proposito del progresso, delle sue conseguenze, dell'uomo schiavo delle macchine, di quanto si stava meglio quando si stava peggio, di come non ci sia più la mezza stagione: "Non fa per me", "Ah, io non ci capisco niente e nemmeno mi interessa" - "Ti rimbambisce". Falso! Un timido tentativo di resistenza che serve a poco perché due giorni dopo passiamo davanti a una dannata vetrina che ne contiene a bizzeffe (il soggetto è sottinteso). Diamo un'occhiata così, tanto per guardare. Poi, a casa, vediamo che sul mobile, sulla scrivania, sulla lavatrice, c'è uno spazio vuoto dove starebbe proprio bene. "Può sempre servire", "Ormai ce l'hanno tutti", "E' anche decorativo", "Dove vuoi andare oggi?". Fatto!

Qualche tempo dopo un amico chiede: - Ti ricordi il titolo di quella canzone dell'86? - oppure - Come si chiamava quella ragazza con gli occhiali che dovevi sposare tu e che invece ha sposato un altro? Assumiamo un'aria intensa, ci concentriamo, mormoriamo con voce neutra: "Himem sta analizzando la memoria estesa..." e pochi secondi dopo con un sorriso sardonico sentenziamo: "Fatto!"

Ed è solo l'inizio!

Il processo è partito, lento ma inesorabile: siamo contagiati da quello che può essere definito un virus; apparentemente in noi nulla è cambiato, solo una strana e improvvisa simpatia per i "topolini"; affermiamo infatti, davanti agli sguardi esterrefatti degli amici, di tenerne uno nel palmo della mano per molte ore al giorno.

Passano i mesi e al ristorante ci portano il menù. Tentiamo immediatamente di cliccarci sopra, poi sorridiamo imbarazzati quasi per scusarci della nostra piccola mania, ma quando lo apriamo restiamo sorpresi dal fatto che contenga un semplice elenco delle vivande al posto dei consueti "Taglia", "Incolla", "Rinomina".

In compenso diventiamo molto più ordinati di quanto non lo fossimo prima; in casa gettiamo tutto nel cestino giustificandoci con un laconico "E' per guadagnare spazio". I nostri famigliari sono preoccupati, ma la loro preoccupazione tocca il culmine quando ci osservano spingere sezioni di pareti domestiche mentre sbuffiamo dei rantolanti "Hmmgg" in cerca di aree segrete.

Quando poi arriviamo al punto in cui la sera, a letto, prima di spegnere la luce e dormire esclamiamo: "Arresto del sistema in corso" qualcuno che ci è vicino decide che è giunto il momento di compiere qualcosa di drastico: una vacanza!

Ci portano in una baita di montagna dove a malapena arriva la corrente elettrica. Le prime due notti ci svegliamo di soprassalto strillando "Errore di protezione", cerchiamo il tasto "invio" anche dopo aver detto: "Passami il sale", ma nonostante tutto crediamo di reggere, di comportarci bene, vogliamo compiacere chi ci ha condotto in quel luogo solitario e affermiamo che la baita ha proprio delle belle texture, che le icone appese alle pareti non sono niente male, che il panorama isometrico che si gode dal balcone è realizzato molto bene. Ci riportano a casa.

Siamo cambiati, la nostra visione della vita è cambiata, una finestra per noi non sarà mai più una semplice finestra.

Il vivere sociale, i divertimenti collettivi, i Pub, le discoteche: non hanno più senso! Ascoltiamo con sufficienza l'ultimo dei nostri amici che ci racconta di come, la sera prima, al Luna Park, si sia divertito un mondo. Pensiamo che sarebbe troppo crudele informarlo del fatto che mentre lui perdeva scioccamente del tempo tra giostre e zucchero filato noi abbiamo abbattuto qualcosa come 32 (trentadue) TIE Advanced e probabilmente abbiamo anche salvato la galassia. E poi sarebbe inutile: non capirebbe. Ed è proprio questo il punto! Si inizia a non capirsi più, noi non capiamo loro e loro non capiscono noi. Sarà anche che, da un certo momento in poi, subentrano problemi linguistici; loro parlano, noi ci "logghiamo", loro vanno in crisi, noi andiamo in "crash", loro hanno problemi con le soluzioni e noi con le risoluzioni. Cominciamo ad avere guai interpersonali, desideriamo che la nostra partner si metta in calzoncini color deserto, maglietta azzurra e occhiali rotondi dalle lenti rosse; come se non bastasse pretendiamo di vederla saltare da un mobile all'altro, dal tetto al cortile, vogliamo che lei affronti il maledetto cane dei vicini impugnando due pistole e chiediamo di poterla chiamare Lara.

La situazione si fa drammatica (e pensare che avevamo cominciato per caso, per gioco, per lavoro), fatichiamo a trovare un equilibrio costante tra la nostra vita normale e la nostra identità segreta. Non usciamo più, giriamo in macchina da soli, siamo preda di crisi di tristezza alle quali non sappiamo dare una spiegazione; e domande, domande, domande. "L'applicazione non risponde", "Chiudere tutte le applicazioni e riavviare il sistema".

Un giorno, a una certa ora, da qualche parte, ci capita di incontrare una persona. Ci piace molto. Un piccolo gioco di sguardi, un minimo di forza di volontà, ci sediamo al suo fianco per cercare di "interagire". La persona ci osserva sorridendo immobile e nella nostra mente scorre l'elenco delle possibili frasi a nostra disposizione:

- Vuoi sposarmi?
- Non ci siamo già visti?
- Sesso senza implicazioni sentimentali?
- Parlami di Jack.

Che facciamo? Quale scegliere? Non lo sappiamo! Il tempo passa e la persona se ne va, sempre sorridendo, trasportata via dalla corrente delle cose.

E' a questo punto che, inevitabilmente, il confronto tra la vita reale e quella virtuale è necessario, indispensabile.

Che vita è una vita dove le nostre tasche possono contenere un numero maledettamente inferiore di cose rispetto a un comodo inventario, dove non si può regolare il livello di difficoltà e dove, soprattutto, non ci si può salvare prima di fare qualcosa di importante ed eventualmente, se la faccenda va storta, ricaricarsi?

E' una vita che affrontiamo per caso, per gioco, per lavoro.

G.POLICE

La G-Police è una squadra speciale in forza tra i grattacieli di Calisto, dove la vita umana ha perso importanza e dove l'unica legge è quella delle multinazionali. Impersona Jeff Slater, nuovo cadetto della pattuglia della G-Police sulle tracce dei criminali responsabili della morte della sorella.

- Grafica poligonale e spettacolari effetti speciali.
- 35 missioni in 5 differenti scenari.
- Effetti di luce in tempo reale.
- Livello di difficoltà progressivo e missioni di esercitazione.
- Giocabilità fuori dal comune grazie all'utilizzo di schede grafiche 3DFX.

REQUISITI DI SISTEMA

Minimi:
- Pentium 120 MHz
- 16 MB di RAM
- Scheda grafica SVGA da 1MB
- Scheda sonora SoundBlaster o compatibile
- Scheda grafica compatibile direct 3D o 3DFX
- CD ROM 4X
- Tastiera, mouse

Consigliati:
- Pentium 166 MHz
- 16 MB di RAM
- Scheda grafica SVGA da 1MB
- Scheda sonora SoundBlaster 16 bit
- Scheda grafica compatibile direct 3D o 3DFX
- CD ROM 4X
- Tastiera, mouse, joystick

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

PSYGNOSIS

PC CD ROM

Nei migliori Computer Shop e negozi di Videogames

HALIFAX Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it